- Urla «KWAH» e diventa «Red Hawk», straordinário supereroe di questo originale fumetto comico.
Usa i tuoi poteri superumani per combattere contro tutti e tieni sempre d'occhio il tuo livello di popòlarità e il tuo portafoglio.
Ricordati però di urlare «KWAH!»
Per il tuo CBM 64 - Spectrum

REDHAWK

Suddenly, Kevin remembers...

Merlin lands...

casts a spell

Whoops...

MASTERTRONIC s.a.s. - Via Mazzini, 15 - Casciago (VA) - Tel. 0332/238898

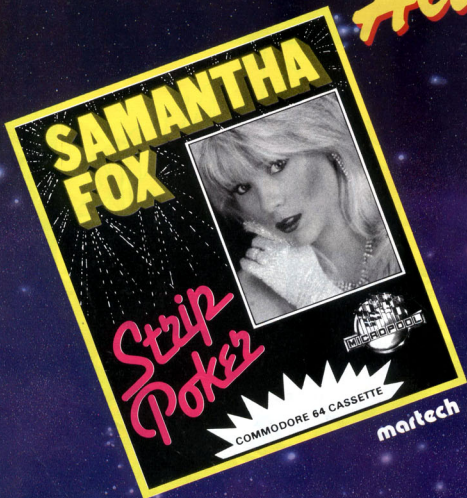
Il più sensazionale
STRIP POKER

SAMANTHA FOX

Strip Poker

MICROPOOL

COMMODORE 64 CASSETTE

martech

Sensazionale STRIP POKER per home computer

- Samantha, una delle attrici e pin-up più conosciute del Regno Unito.
- Sarai capace di tenere gli occhi sulle carte senza farti distrarre da Samantha?
- Sul lato B «7 Cards Stud Poker», per veri professionisti.
- **Per il tuo CBM 64 MSX**

MASTERTRONIC s.a.s. - Via Mazzini, 15 - Casciago (VA) - Tel. 0332/238898

SOMMARIO

Editore
Edizioni Hobby S.r.l.
Via Della Spiga, 20
20121 Milano

Direttore Responsabile
Elisabetta Broli

Direttore
Riccardo Albini

Capo redattore
Benedetta Torrani

Coordinamento Redazionale
Marco Vecchi

Redattori
Danilo Lamera
Maurizio Miccoli
Alberto Rossetti

Progetto Grafico
Davide e Fabiola Cestari

Redazione
Studio VIT
Via Ariberto, 20
20123 Milano
Tel. 8360720

Fotocomposizione
Tipografia Parole Nuove
Via Torino 22
Cernusco sul Naviglio (MI)

Fotolito
Claudio Lavezzi
Via Teruggia n. 3
20162 Milano

Stampatore
Rotolito Lombarda S.p.A.
Via Brescia 53/55 -
Cernusco sul Naviglio (MI)

Su licenza di:

A NEWSFIELD PUBLICATION

Pubblicazione mensile
registrata presso
il Tribunale di Milano
al n° 251 il 10/5/1986

Distribuzione
Messaggerie Periodici S.p.A.
Via G. Carcano 32
20141 Milano

I GIOCHI CALDI

RUBRICHE

ATTUALITA' DI LUGLIO

ZZAP! PARADE

SERVIZIO NOVITÀ SOFTWARE

Indirizzi Rivenditori SOFT CENTER

ABRUZZI:
CHIP, via Milano 77/6 - Pescara
COMPUTER CENTER, via B. Croce 147 - Galleria Scalo, Chieti Scalo
LP COMPUTERS, via Monte Maiella 57 - Lanciano (CH)

BASILICATA:
FIRE FLY, vicolo Asselta 10 - Potenza

CAMPANIA
COMPUTER FACTORY, via G. Marino 11/13 - Napoli
COMPUTER FACTORY, via L. Giordano 40 - Napoli
COMPUTER FACTORY, c.so Italia 182/184 - Piano di Sorrento (NA)
E.CO INFORMATICA, via Pepicelli 45 - Benevento
ELETTRONIC CISA, via G. Vacca 35/37 - Salerno
FLIP FLOP srl, via Appia 68 - Atripalda (AV)
FOTOMATERIALE LA MARCA, via Mezzocannone 64 - Napoli
FOTO OTTICA FIERRO, viale Mellusi 23 - Benevento
MAGIC STATION, via C. Colombo 62 - Avellino
ODORINO FRANCO, piazza Lala 21 - Napoli
OPC srl, via G.M. Bosco 24 - Caserta
PESCE MARIO, via G. Marconi 5 - Torre del Greco (NA)
RADIOTECNICA LA PERUTA, via San Giovanni 6 - Caserta
3M BATTIPAGLIA ANTONIO, c.so Garibaldi 169 - Salerno

CALABRIA:
COGLIANDRO ANNA, p.zza Castello - Reggio Calabria

EMILIA ROMAGNA:
ARCHIMEDE SISTEMI, via Emilia 124 - S. Lazzaro di Savena (BO)
BIT SHOW, via Borgo Parente 14/E - Parma
BRICOL, via Classicana 408 - Ravenna
CENTRO COMPUTER, via Garibaldi 125/A - Fiorenzuola (PC)
CENTRO RINASCITA I GIOCHI DEI GRANDI, p.za Matteotti 20 - Modena
COMPUTER LINE, via S. Rocco 10/C - Reggio Emilia
DENISCO LUIGI, via Roma 281 - Soliera (MO)
DIMENSIONE COMPUTER, via De Amicis 16/A - Portomaggiore (FE)
EASY COMPUTER, via Lagomaggio 50 - Rimini (FO)
EMPORIO GIORGIO BRIGLIADORI, via Gambalunga 52 - Rimini (FO)
GIO-PLASTIK, via S. Romano 90 - Ferrara
HI-FI MUSIC CENTER, via Dante 1 - Parma
MASETTI PAOLO & C., via Gonzaga 11 - Guastalla (RE)
PLURAL, p.zza Stazione 1 - Ferrara
PONGOLINI, via Cavour 32 - Fidenza (PR)
RCM, c.so V. Emanuele 96 - Piacenza
SOFT E COMPUTER, via C. Maier 85 - Ferrara
ZANICHELLI GEMMINO, via A. Saffi/via E. Casa - Parma
ZETA INFORMATICA, via Sofia 9 - Parma

LAZIO:
COMPUTEL, via E. Rolli 33 - Roma
DI SALVO, via Sforza Pallavicini 12 - Roma
ELETTRONICA 2003, via E. Gozzi 13 - Roma
DISCOTECA FRATTINA, via Frattina 50 - Roma
GIEMA, v.le Medaglie d'Oro 13 - Roma
METRO IMPORT, via Donatello 37 - Roma

LIGURIA:
CENTRO INFORMATICA, c.so Matteotti 18 - Rapallo (GE)
COMPUTER CENTER, via S. Vincenzo 129 rosso - Genova
IL COMPUTER, v.le Brigate Partigiane 132 rosso - Genova
INPUT, via Lungomare di Pegli 57 rosso - Genova
F.lli PAGLIALUNGA, via Mazzini 4/E/19 - Rapallo (GE)
PUNTO COMPUTER, via Manzoni 45 - Sanremo (IM)
RAPREL, via Borgoratti 231/R - Genova
SCK COMPUTER, via Piave 78/rosso - Savona
HI-FI MALASPINA, via Della Repubblica 38 - Sanremo (IM)

LOMBARDIA:
ALCOR, c.so Porta Romana 55 - Milano
B.C.S., via De Sanctis 33/35 - Milano
BIT 84, via Italia 4 - Monza (MI)
F.lli BONAZZI, via P. Sarpi 11 - Milano
BRAHA, via Pier Capponi, 5 - Milano
BUSTO BIT, via Gavinana 17 - Busto Arsizio (VA)
CENTRO COMPUTER, via Corridoni 8 - Milano
COMPUTER SERVICE SHOP, via C. Ravizza 8 - Milano
DIPIESSE, v.le Rimembranze 11 - Lainate (MI)
EUROCOPIE, via IV Novembre 51 - Uboldo (VA)
GIGLIONI EXPERT, via L. Sturzo 45 - Milano
GAMMA OFFICE SYSTEM, via Sormani 67 - Cusano Milanino (MI)
HEX ELECTRONIC, v.le Jenner 16 - Milano
IL COMPUTER, via Pozzi 13 - Casalmaggiore (CR)
IL MONDO DE BIMBI, via Lorenteggio 84 - Milano
JAC NUOVE TECNOLOGIE, via Matteotti 38 - Sesto Calende (VA)
MARIANI ENRICO, via Trieste 925 - Caronno Pertusella (MI)
MM COMPUTERS, via Bonana 19 - Darfo Boario T. (BS)
NIWA SOFTWARE HOUSE, via Valdimagna 52 - Sesto S. Giovanni (MI)
OVERT EXPERT, c.so Unità d'Italia 166/3 - Cantù (CO)
PUNTO UFFICIO, via R. Sanzio 8 - Gallarate (VA)
REPORTER, c.so Garibaldi 25 - Cremona
SANDIT, via S. Francesco d'Assisi 5 - Bergamo
S.E.D., via A. Da Brescia 2 - Gallarate (VA)
SENNA COMPUTER SHOP, via Calchi 5 - Pavia
SHOW ROOM, p.zza P. Giuliani 34 - Cernusco sul Naviglio (MI)
SO.V.E.R., via IV Novembre 60 - Piacenza
SUPERGAMES, via Vitruvio 38 - Milano
SUPERGAMES, via Carrobbio 13 - Varese
TRONI GAMES, via Pascoli 56 - Milano
VIGASIO MARIO, c.so Zanardelli 3 - Brescia

MARCHE:
CARMENATI RENATO, p.za V. Veneto 8 - Macerata
CESARI RENATO, via Leopardi 15 - Civitanova Marche
ELETTROCENTRO, via XIII Luglio 30 - Fabriano (AN)
HISYS, via Cardeto 18/20 - Ancona
P.A.M.O. COMPUTER SHOP, via Leopardi 12 - Falconara (AN)

MOLISE:
COMPUTER SHOP, via XXIV Maggio 133 - Campobasso

PIEMONTE:
AMERICAN'S GAMES, via Sacchi 26/C - Torino
ARCHIDEA, via Po 28 - Torino
DE BUG, c.so V. Emanuele 22 - Torino
ELLIOTT COMPUTER SHOP, p.za Dominzoni 32 - Verbania (NO)
IL COMPUTER, via N. Fabrizi 140 bis - Torino
L'ABACO, via Milano 374 - Vigliano Biellese (VC)
MAGAZZINI BONA, via Principe di Piemonte 4 - Bra (CN)
F.LLI MANAZZA, via Gramsci 38 - Cerano (NO)
MARCHISIO GIANNA, via Pollenzo, 6 - Torino
M.T. INFORMATICA, c.so Cesare 56 bis - Torino
PAUL & CHICO, via V. Emanuele 59/N - Chieri (TO)
RADIO TV MIRAFIORI, c.so Unione Sovietica 381 - Torino
RECORD, c.so Alfieri 166/3 - Asti

PUGLIA:
ARTEL, via Fanelli 206/26 - Bari
CARD COMPUTER CENTER, via Piemonte - Bari
ELETTROJOLLY CENTRO - via De Cesari 13 - Taranto
FAGGELLA GIOVANNI, via Alvisi 4 - Barletta (BA)
LA TERZA, via Sparano 136 - Bari

SARDEGNA:
COMPUTER SHOP, via Oristano - Cagliari

SICILIA:
A ZETA, via Canfora 140 - Catania
BIT INFORMATICA, c.so V. Veneto 19 - Mazara del Vallo (TP)
CHIP INFORMATICA, c.so V. Veneto 98 - Ragusa
EMPORIO DEL GIOCATTOLO, via Maglienti 47 - Sciacca (AG)
FIRA EXPRESSE SECURITY, v.le Della Regione 63 - Caltanisetta
FOTO OTTICA COMPUTER LEONE, v.le Teocrito 108 - Siracusa
MAGIS DATA COMPUTER, via Pescara 2 - Siracusa
MASUCCI, c.so Pisani 60/A - Palermo
MELLEA SALVATORE & FIGLIO, via Principe Umberto 151 - Augusta (SR)
MICRO MACRO COMPUTER, c.so Serrovira 107 - Licata (AG)
MI FOR, p.zza Nastasi 29 - Milazzo (ME)
ODDO CONCETTA, c.so V. Emanuele 106 - Noto (SR)
OFFICE AUTOMATION, via G. Venezian 75 - Messina
POSITRON ELETTRONICA, via Gen. Cascino 177 - Gela (CL)
PRESTIGIOVANNI AGADINO, via Umberto 162 - Giardini Naxos (ME)
SPADARO ACHILLE, via Del Vespro 71 - Messina
SUD ARREDI, v.le Della Vittoria 7 - Canicattì (AG)
SUD INFORMATICA, via Roma 205 - Ragusa
TECNO CARTA, via Mazzini 7 - Castelvetrano (TP)
TROMBETTA SEBASTIANO, via Sciuti 10 - Giarra (CT)

TOSCANA:
ATEMA, via B. Marcello 1/a-1/b - Firenze
BIG BYTE SHOP, p.za Risorgimento 10 - Arezzo
ELETTRONICA CENTOSTELLE, via Centostelle 5/B - Firenze
HELP COMPUTER, via Degli Artisti 15/A - Firenze
I.C.S., via Garibaldi 46 - S. Giovanni Valdarno (AR)
MARCHESCHI GIOVANNI, c.so Matteotti 99 - Cascina (PI)
TELEINFORMATICA TOSCANA - via Bronzino 36 - Firenze
TONY HI-FI, via Borgo Largo - Pisa
TUTTO COMPUTER, via Gramsci 2/A - Grosseto
WAR GAMES, via R. Sanzio 126/A - Empoli (FI)
VIDEO MOVIE, via Garibaldi 17 - Siena

UMBRIA:
EGEP, via L. Da Vinci 4 - Perugia
STUDIO SYSTEM, via R. D'Andreotto 49/55 - Perugia

Per informazioni: **MASTERTRONIC s.a.s.** - Via Mazzini, 15 - Casciago (Varese)
Tel. 0332/238898

ADVENTURE GAMES PER C.64/128 E SPECTRUM 48K

Commodore 64 e 128

RING
La Foresta di Fenor
(FANTASY)

CEPPO Ø2K
Contaminazione
(FANTASCIENZA)

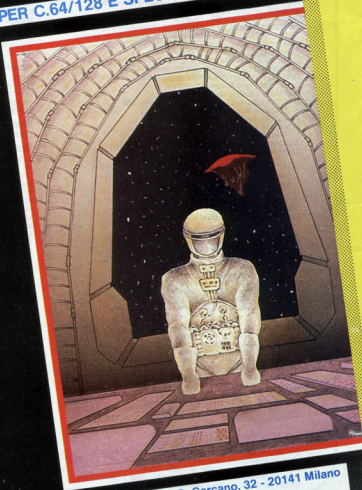
ZONA QUARTA
44 A.C.
(AVVENTUROSO)

Spectrum 48K

HERO
(GUERRA)

FANTASY
(FIABESCO)

IL TRIANGOLO MALEDETTO
(FANTASPIONAGGIO)

N° 3
LUGLIO 1986
L. 8.000

Edizioni HOBBY s.r.l. - Milano – Distribuzione MePe Via G. Carcano, 32 - 20141 Milano
Pubblicazione in corso di registrazione presso il Tribunale di Milano

PRIMA PAGINA

STARE NEL BUDGET

Come avrete già visto dando una scorsa al sommario, il piatto principale di questo numero estivo sono i cosiddetti "budget games", ovvero i giochi economici che hanno reso famosa la Mastertronic e che la US Gold sta cercando di imitare con la serie Americana — trattasi infatti di giochi economici provenienti dagli «iuessei» — a sua volta riimitata (o è viceversa?) dalla Mastertronic con la serie Entertainment USA. Quando nell'84, la Mastertronic lanciò i giochi da 1,99 sterline (contro le 9/10 sterline dei giochi normali), furono in molti a mettersi a ridere, dicendo che non ne avrebbe venduti molti e che anche se ne avessero venduti non avrebbero fatto soldi perché non c'erano margini di profitto.

Oggi, circa un quarto dei 30 giochi più venduti in Inghilterra sono della Mastertronic. La classifica di vendita del mese di giugno, stilata dall'istituto di ricerca Gallup, comprendeva ben 7 titoli Mastertronic su 30, mentre la casa di software che più si avvicinava per numero di titoli era l'Imagine con quattro. Nelle classifiche per i computer minori, il dominio dei «budget games» della Mastertronic è ancor più marcato. Nel mese di maggio, ad esempio, undici dei 12 più venduti giochi per Commodore 16 erano sempre della Mastetronic.

Ecco perchè negli ultimi tempi, sono stati in molti a ricredersi sui giochi economici. Oggi, oltre a Mastetronic e Firebird (che già da un anno ha avviato una collana budget), case di software come Alligata, Argus, Artic, Interceptor, Microdeal, Mikro-Gen, US Gold e Virgin hanno cominciato a darsi da fare in questo particolare segmento di mercato.

Per proteggere il loro «prestigioso» nome, alcune hanno acquisito i diritti del nome di case di software defunte per i loro titoli economici (la Virgin ha comprato il nome Rabbit e l'Argus il nome Bug-Byte), mentre altre hanno ripubblicato giochi che si credevano ormai defunti (la serie Americana della US Gold).

E' quindi una considerazione di mercato che ci ha spinto a preparare questo speciale per «poveri in canna ma ricchi di spirito»: sarà il periodo di stanca o quello che volete, ma questo offre il convento — pardon, il mercato — di questi tempi e di questo, quindi, dobbiamo parlare.

I giochi economici hanno avuto una storia ad alti e bassi, benché tra i titoli più recenti vi sia una maggiore percentuale, senz'altro incoraggiante, di buoni giochi.

Ciò nonostante, lo speciale rivela che le cose non sono poi cambiate di molto: infatti tra tutti i budget-giochi recensiti vi è un solo «Gioco Caldo ovvero ***Slamball***. Onore, quindi, a ***Slamball*** e fischi per tutti gli altri.

Ad ogni modo, potete comunque vederla da un altro punto di vista.

Pensate a quanti gelati potrete comprarvi con i soldi risparmiati acquistando giochi economici, invece che quelli a prezzo pieno.

LA PAGELLA DI ZZAP!

PRESENTAZIONE
Confezione, istruzioni cartacee e su video, caricamento opzioni di gioco, praticità del programma (comprese cose tipo comodità di controllo da joystick o tastiera), schermo d'apertura. Tutto ciò che non riguarda il gioco vero e proprio.

GRAFICA
Varietà, dettagli ed efficacia delle immagini, qualità dell'animazione, fluidità del movimento.

SONORO
Varietà ed efficacia degli effetti sonori, qualità sia tecnica che estetica della musica. E ancora: il sonoro annoia?

APPETIBILITA'
Quanto il gioco vi fa venire voglia di giocarlo e rigiocarlo? Insomma, quanto è avvincente.

LONGEVITA'
Per quanto tempo riuscirà a prendervi?

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO
Tiene conto del prezzo in base alle valutazioni precedenti.

GIUDIZIO GLOBALE
E' il risultato di tutte le valutazioni e del giudizio generale dei recensori.

I BOLLINI QUALITA' di ZAPP!

MEDAGLIA D'ORO
Il miglior gioco in assoluto tra quelli recensiti nel mese. Potrebbe anche non esserci una Medaglia d'Oro in tutti i numeri, ma se c'è non perdetelo! Qualche volta potrebbero anche essere due...

GIOCO CALDO
I "giochi caldi" del mese, quelli che totalizzano intorno al 90% nel Giudizio Globale. Consideriamo ogni Gioco Caldo di ZZAP! un ottimo acquisto, a meno che non odiate decisamente quel tipo di gioco.

IN QUESTO NUMERO:

GRAZIE ZZAPFANS!

**Le masse videogiochiste hanno detto OK!
Un coro unanime di consensi si è riversato in redazione sotto forma di lettere gonfie di complimenti, giudizi entusiastici, deliri post-primo numero, consigli e subbugli. Come noterete sono riferite alla nostra prima fatica, dato che siamo molto più veloci delle PPTT e che probabilmente nel mese di giugno ben altre scritture hanno occupato le giornate di molti.
Stiamo discutendo l'estensione dello spazio postale, quindi non deludeteci. Vi ricordo che le vostre missive impossibili vanno indirizzate a: ZZAP! c/o Studio VIT, via Ariberto 20, 20123 Milano.
Buone Vacanze!**

LA LETTERA DEL MESE

Spett. Redazione,
congratulazioni per il primo numero di ZZAP! e se permettete, sperando che non siate tipi con la mosca sotto il naso, alcune osservazioni che potete cestinare o accettare come consigli.
Ho una certa dimestichezza con le riviste del settore che compero quasi tutte e con grande dispendio per le mie tasche e devo dire che quasi tutte sono redatte con poca serietà. Pubblicazioni di listati che poi regolarmente non funzionano, giochi con i soliti alieni, utility spacciati per database che poi soddisfano appena il conto della spesa della massaia, rubriche telefoniche dove si fa prima a consultare la vecchia agenda, protezioni programmi che non si riesce più a caricare il programma protetto, conti correnti dove non si può superare la ormai modica cifra di un milione, recensioni di programmi risalenti anni addietro, ecc.
Ho letto con interesse la vs. rivista e da quanto ho capito, vi occuperete principalmente di recensioni software.
Riviste di questo tipo già ci sono, ad esempio "VIDEOGIOCHI & COMPUTER" della Jackson e ciò che vi differenzia è solo un numero maggiore di recensioni e una descrizione un po' più lunga quanto inutile.
A mio giudizio se volete veramente distinguervi dovete inserire nelle recensioni dei programmi uno specchietto in cui sono indicati i comandi e loro funzioni e cioè un vero e proprio libretto di istruzioni, anche perchè molti libretti di istruzioni che accompagnano il software originale sono redatti unicamente in lingua inglese e non tutti hanno dimestichezza con questa lingua.
Ho notato inoltre che mancano totalmente recensioni di utility. Possibile che tutti i computeristi smanettano giochi da mattino a sera? Avete così poca considerazione di noi?
Infine, ho notato che la pubblciità sulla rivista è al 90% MASTERTRONIC ITALIA SOFT CENTER, che rappresenta il fiore del software, US GOLD, ELITE, FIREBIRD ecc.
Ebbene, qui a Padova i vari negozi di software e computer hanno sì programmi originali, ma pochi li acquistano per il prezzo eccessivo, gli stessi negozi offrono le copie pirata a un prezzo che è un terzo e anche meno dell'originale, e sono queste che vengono vendute. Pensate che alla Fiera di Padova svoltasi in questi giorni, negozi presenti in Fiera vendevano copie pirata!
Per eliminare la pirateria e gli illeciti guadagni di commercianti disonesti, la SOFT CENTER potrebbe vendere per corrispondenza i programmi pubblicando mensilmente sulla vostra rivista gli elenchi delle novità ed il prezzo, possibilmente contenuto, un guadagno limitato ma pur sempre un guadagno sottratto oggi dalle migliaia di copie pirata in circolazione.
Augurandomi che la presente trovi spazio sulla vostra rivista, fin da ora ritenentemi vostro fedele lettore.

**Adriano Franchino
Camposampiero (Pd)**

*Apprezziamo ogni parere documentato e puntuale, ma permettimi di chiarire un paio di punti fondamentali nella nostra scelta editoriale.
ZZAP!! è una rivista unica come concezione e taglio nel panorama affollato e non sempre credibile dell'editoria informatica italiana (ti sarai, tra l'altro, forse accorto nelle tue frequenti visite all'edicola della scomparsa del mensile Jackson di cui parli). Anche se il profilo della rivista, dedicata esclusivamente al software gioco, può apparire un po' basso, così non è. Il settore giochi rappresenta sicuramente per livelli di ricerca, innovazione, investimenti e dinamicità, il più interessante tra quelli della produzione software. ZZAP! non è certo una rivista "tecnica", ma neppure superficiale.
Sono d'accordo sulla necessità di una trattazione più estesa dei comandi e delle istruzioni di gioco, ma, a parte il fatto che credo sia compito degli importatori tradurre i manuali, prova a pensare che "palla" sarebbe una rivista ricalcata sui foglietti "esplicativi" dei programmi. Per quanto riguarda la vendita per corrispondenza del software ho avuto assicurazioni da parte della Mastertronic e della Lago sulla disponibilità ad operazioni di questo tipo e mi sembra che da qualche parte della rivista ci sia una pubblicità "ad hoc".*

Carissima redazione di ZZAP! vi saluto e vi faccio i naturali complimenti per la megarivista che già conoscevo nell'edizione inglese.
Vi devo confessare che temo nel farvi la mia sola domanda proprio perche ZZAP! 64 è esclusivamente per utenti COMMODORE.
Ora vi chiedo: recensirete mai software che sia per ATARI COMPUTER XL/XE?
Nel caso stiate ancora leggendo vi ricordo che non sarebbe spiacevole per voi provare le versioni ATARI di games tipo KORONIS RIFT, THE EIDOLON, CHIMERA e ancora SPY, vs SPY THE ISLAND CAPER, THE GOONIES, senza contare i classici tipo MARIO BROS., PREPPIE ora mi fermo qui per non annoiare troppo.
Vorrei inoltre sapere se la MASTERTRONIC ha games per ATARI oltre a THE LAST V8 che già possiedo...
Spero in una risposta su ZZAP! al più presto...

**Riccardo Cielo
Valdagno, (Vc)**

Welcome ZZAP!
ho appena comprato ZZAP e, a dir poco, l'ho trovata fantastica.
Ha solo un piccolo difetto (chiamiamolo piccolo), come del resto lo hanno altre riviste che trattano questo argomento.

ATARI

E' mai possibile che venga sempre escluso, eppure non è un computer scadente. Ho parecchi programmi che mi sono fatto arrivare dall'Inghilterra e dall'America, ma che prezzi!!! Soltanto le spese postali e bancarie superano le L.20.000, e questo per l'Inghilterra, non vi dico per l'America. Volete dare un po' di gioia anche ai possessori di Atari?
Inserite qualche recensione e, soprattutto, nella VIDEOMATCH deve comparire il nome Atari; questo è un ordine!
Naturalmente scherzavo sul tono imperativo, ma spero tanto che mi ascoltate.

Roberto Dal Broi
Busto Arsizio (Va)

Agli ordini! Facciamo e faremo il possibile, anche se per il momento in casa Atari c'è un po' di casino (potete immaginarvelo).
Sembra che da parte dei negozianti le posizioni siano alquanto contraddittorie e e questo non è di stimolo all'importazione.
So tra l'altro che in Italia sta sviluppandosi una una produzione ad ottimo livello di software per Atari, ma la sua commercializzazione è frenata dalla mancanza di dati realistici sul mercato.

P.S. per Riccardo: ti ringraziamo per il disegno, appena avremo un po' di spazio lo pubblicheremo.

Erano le 8.30 e come ogni giovedì mi stavo avviando alle solite due terribili ore di fisica che mi avrebbero permesso di entrare l'anno prossimo in una scuola di informatica. Ma prima di prendere il solito metrò ho fatto, come sempre, la mia tappa fissa all'edicola. Per vedere se, finalmente, era uscita la famosa rivista INGLESE "Your Computer", ma la prima cosa che salta al mio ancora addormentato occhio è ben altra rivista, sicuramente nuova, "ZZAP!" vedo in copertina l'immagine di Game Killer e con un ragionamento logico quasi da computer deduco che sia una delle tante riviste inglesi visto che tutte le pessime riviste italiane del settore cominceranno a parlare di questa utility quando ormai sarà passata a miglior vita.
A questo punto vedo una scritta, è "per tutti i joystick" sembra italiana, metto meglio a fuoco le pupille e come un miraggio leggo: "Edizione italiana della rivista inglese più venduta" per poco non finivo sul giornale come il primo ragazzo 17enne a morire d'infarto. Subito prendo questo gioiello e comincio a sfogliarlo freneticamente quando il giornalaio mi riporta coi piedi a terra dicendo: " 3.500 grazie" io gli sbatto i soldi in mano e ricomincio a leggere.
Finiti i primi momenti di emozione comincio a rendermi conto di avere in mano ciò che avevo sempre sognato una rivista come quelle inglesi con tutti i pregi che hanno ma scritta in ITALIANO.
Per concludere non posso che farvi i più sinceri complimenti e i migliori auguri di successo.
Ciao da un vostro già affezionato lettore.

Luca Cappellini
Milano

TRANQUILLI!!!
Luca è uno dei lettori quasi ospedalizzati dopo l'uscita di ZZAP!. Per piacere prendete le cose con più calma, oppure ci dichiareranno nocivi alla salute e... addio ZZAP!!

Spettabile redazione di ZZAP!, sono un ragazzo di 17 anni, appassionato nel mondo dei videogiochi e possessore di un meraviglioso e insuperabile Commodore 64.
Ho comperato e letto ZZAP! tutto d'un fiato e ne sono rimasto contento sia per il contenuto sia perché in Italia esiste finalmente una rivista esclusivamente per i videogiochi.
La presente non è per chiedervi informazioni, ma bensì per darvi un parere sul numero 1 ed alcuni consigli per migliorare la rivista.
Prima di tutto spero che in futuro le pagine siano portate perlomeno a 100 anche se in questo modo dovreste aumentare il prezzo della rivista da 3500 a 4 o 500 lire.
La rivista poi sarebbe più bella ancora se la rilegatura non fosse a spillette, ma come, ad esempio, una rivista come Ciak. Le pagine poi dovrebbero essere tutte esclusivamente a colori e di buona qualità come nel numero 1 a pagina 47, 68, 69. Questo per rendersi conto della qualità grafica del videogioco in questione.
Le rubriche più interessanti sono state quelle della posta, della strategia, delle news e dei coin-op. Per quanto riguarda invece le rubriche e le recensioni dei giochi d'avventura, non posso dare un buon giudizio, perché non appassionato del genere per colpa della lingua inglese in cui sono negato.
Oltre alla classifica dei giochi più amati dai lettori vorrei che vi fosse anche quella dei più venduti. Inoltre il tagliando uscito a pag. 39, per poter votare le proprie preferenze, dovrebbe essere portato a 10 e non a 5 com'è. Dovreste creare una rubrica di un paio di pagine con i titoli, marca e genere di tutti i giochi che sono in circolazione in Italia con anche scritto vicino ad ogni gioco, in che numero è stata fatta la recensione. Molto originale il fatto di dare un voto ai giochi recensiti, però si dovrebbe anche fissare il genere di ognuno di essi, cioè se si tratta di un gioco d'azione, avventura, guerra, simulazione, ecc. E sempre del gioco in questione si dovrebbe tradurre il titolo.
Spero che ZZAP! non pubblichi mai listati che sono noiosi e perditempo.
Infine la rivista sicuramente acquisterebbe più lettori se proponesse un concorso come lo sta proponendo Computers & Electronics. GRAZIE.

Raffaele Galluccio,
Cardito (NA).

Per quanto riguarda l'ampliamento del giornale, la rilegatura dovrai aspettare un po'. Sono decisioni legate al successo della rivista e quindi dipende da te e dagli altri, speriamo sempre più numerosi lettori.
Il tutto colore non è un problema. La rivista è già stampata interamente a colori, ma parte del materiale proveniente dai nostri partner britannici è in bianco e nero.
per il resto cogiteremo ed elaboreremo. Grazie a te.

TEST

"CON QUESTA STORIA DEL GOLF DA RECENSIRE QUI NON LAVORA PIU' NESSUNO..."

LEADER BOARD

US Gold/Acces, disco e cassetta, L. 29.900 e 19.900, per Commodore 64, joystick con tastiera.

"... mi sembra come se Sevvy (ovvero, per tutti voi poveri neofiti, Severiano Ballestrero) abbia tirato fuori la sua fidata mazza da sabbia..."
"Si, Peter, hai ragione, ma mi domando se è Sevvy. Questa è una distanza notevole e la sua posizione non è molto felice".
"D'altro canto, Arnold, quella mazza ha fatto il giro del mondo portando molta fortuna al campione spagnolo...- bella posizione rilassata, bene, facile battuta... si, credo che così vada bene"
"Vero, Peter"
"Oh mio dio, guarda! Cosa ne pensi di questo tiro? Dritto dentro: un tiro assolutamente superbo, ha colpito l'asta della bandierina ed è andato dritto in buca!"
"Mio Dio, quand'è l'ultima volta che abbiamo visto un tiro simile? Beh, questo darà da pensare a Lloyd Mangrum".

In ogni modo Lloyd Mangrum non deve preoccuparsi: in un'altra occasione ha centrato con un colpo solo una delle più incredibili buche mai realizzate. Nulla di ciò ha molto a che vedere con questa nuova simulazione del golf se non nello spartire l'eccitazione di fare una buca in un colpo solo. **Leader Board**, in effetti, consente a quattro golfisti poltronisti di giocare una partita, inquadrata tridimensionalmente dal punto di vista di un giocatore, in modo sufficientemnete realistico da permettere a ognuno di inventarsi, in tipico stile alla Cesare Cadeo, un commento del gioco.

L'onnipotente fotografo di Zzap, Cameron, mentre, dal tee, tira il primo colpo d'approccio verso la buca 1 del percorso 1. È un par 4 di 230 yarde, quindi sta usando la massima potenza con una mazza di legno n° 5 (portata massima 234 yarde) per superare diversi ostacoli acquatici. Il vento è molto leggero e va da sinistra a destra verso di lui. Non dovrebbe avere un gran effetto alla pallina.

Non possono essere in molti a non avere alcuna nozione di golf, ma il breve e ironico paragrafo introduttivo del libretto di istruzioni offre una descrizione del gioco come raramente ne abbiamo lette! L'obiettivo del gioco, dice il libretto, è quello di "far sparire la pallina in ogni buca colpendo la palla con una mazza il minor numero di volte possibile". Come descrizione potrebbe anche esere precisa, ma il golf è molto più di questa semplice descrizione, in **Leader Board** c'è molto di più di una semplice simulazione di golf. Viene offerta una selezione di quattro diversi percorsi, di varie difficoltà (tutti di 18 buche) basati sul percorso con "panorama acquatico" più popolare in America che in Inghilterra o da noi. Anche se non ci sono bunker da supe-

NELLA SACCA DEL CADDY

Leader Board è un programma americano, e nessun giocatore di golf americano che si rispetti si sognerebbe di girare per i vari campi senza una sacca di mazze ben fornita. Qui non c'è il solito set di sei mazze per i campi municipali (in Inghilterra il golf è un gioco popolare e ci sono molti campi gestiti dai comuni, ndt), ne avete a disposizione non meno di 14: legno 1, 3 e 5; ferro dall'1 al 9, un pitching wedge e un putter. Ogni mazza ha la sia gittata e il libretto di Istruzioni riporta la distanza (in yarde) minima e massima che ogni mazza può raggiungere. Queste indicazioni, unite all'indicatore della distanza presente sullo schermo, sono utili per giudicare quale mazza scegliere per ogni tiro. E' anche da notare che i ferri con i numeri alti tendono ad avere una traiettoria più alta e la pallina, atterrando da un'angolazione verticale, rotola meno. Leader Board riflette abbastanza accuratamente tutto ciò, consentendo una elevata flessibilità nel posizionare il tiro.

PERCORSO 2, BUCA 3

450 yarde, par 5

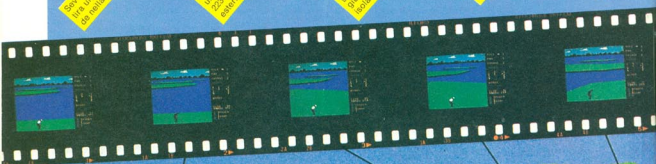
I nostri due eroi del golf, "Sevvy" e "Lloyd", sono alle prese con questa difficile buca in cui le isole mediane sono nei punti più difficili. Vediamo come se la cavano...

Sevvy usa un ferro 1 dal tee e tira un colpo sicuro di 192 yarde nella seconda isola.

Lloyd ne segue l'esempio con un ferro 1 ma con più forza, fa 223 yarde e finisce un po' più esterno di Sevvy.

Essendo più lontano dalla bandierina, tocca a Sevvy che sceglie un ferro 9 e mira a raggiungere sano e salvo la terza isola...

Sfortunatamente è il ferro sbagliato. Disastro! Due colpi vanno a finire in acqua prima che scelga un ferro più lungo — un n° 7 — per fare 140 yarde.

Llloyd prende il suo fedele fer-
ro 7 e atterra sano e salvo
tro Sevvy, piazzandosi
yarde dal green.

rare, avrete a che fare con alcuni colpi lunghi molto difficili per superare i laghi, e qualche volta dovrete atterrare in una piccola isola a metà strada se volete raggiungere il greem. Nei livelli più difficili ci sono effetti quali il vento e l'aumento della precisione necessaria nel controllo della mazza durante i tiri. Quando si gioca a più giocatori ognuno può scegliere un proprio livello di abilità indipendente da quello degli altri, introducendo l'effetto come "handicap".

Che cosa si vede sullo schermo? Beh, tanto per cominciare non c'è una mappa che mostri dove vi trovate perché non ce n'è bisogno. Il libretto di istruzioni contiene una mappa di ogni buca con il suo par a la distanza in yarde. Questa informazione è ripetuta sullo schermo, che è diviso verticalmente in un quadrato principale sulla sinistra per l'azione e in un rettangolo sulla destra con tutte le informazioni del caso. Qui si trovano il numero della buca in gioco, il suo par e il percorso. Sotto c'è il punteggio. Subito dopo c'è il nome, precedentemente inserito, del giocatore di turno e di seguito quattro linee, una per ciascun giocatore, che indicano il numero di tiri per buca, fatti fino a momento da ogni giocatore e di quanto è sopra o sotto il par. Immediatamente sotto c'è l'indicatore del vento, poi viene la riga che indica la mazza scelta, poi quella della distanza (in yarde), dalla bandierina e per ultimo l'indicatore della forza e dell'effetto (vedi il riquadro).

La visuale del gioco non è esattamente dal punto di vista del giocatore ma da sopra le sue spalle, e mostra, dal tee, la nuca in prospettiva. Una volta scelta la mazza si usa il joystick per muovere un cursore a destra e a sinistra per prendere la mira: pigiando il pulsante di fuoco si anima il golfista. Più a lungo si tiene premuto il pulsante di fuoco (non oltre il punto critico), maggiore è l'arco della mazza e quindi maggiore è la forza del colpo. Vedrete la palla volar via, anch'essa in prospettiva, e la sua ombra sorvolare il terreno fino a che la vederete atterrare in lontanza, rimbalzando varie volte a seconda dell'altezza della traiettoria, della forza del vento della direzione o del green. Se atterrate nel fango, nell'acqua o fuori dai confini del campo,

DISCO O CASSETTA E QUANDO

Per una volta ecco una simulazione sportiva che può egualmente piacere sia ai possessori di un registratore che di un disk drive. Abbiamo recensito la versione su disco e abbiamo notato che, durante il gioco, non c'è nessun accesso al disco, a questo punto la US Gold ha confermato che la versione su cassetta era terminata e che era su una sola facciata. L'unico vantaggio, quindi, per i possessori di disco era il tempo di caricamento iniziale. Nella confezione del disco c'è una protezione che va inserita nella porta del registratore prima del caricamento.

***Leader Board* uscirà nei negozi il 14 luglio, giorno dell'Indipendenza Americana.**

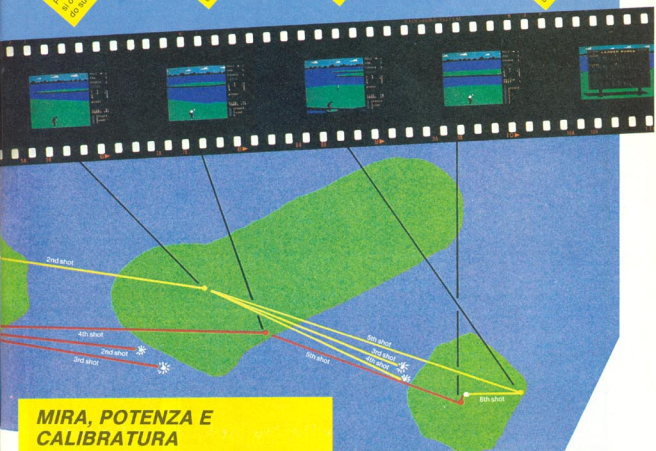
Tocca a Lloyd. Confidando troppo nella sua abilità, il suo ferro 7 ha troppa poca forza e due tiri finiscono in acqua! Prende allora un ferro 5 e questa si oltrepassa il green, atterrando sull'estremità. Phew!

Per il quinto tiro Sevvy usa un ferro 8, la palla passa sopra l'acqua e finisce in salvo sul green. Gli resta un put da 5 piedi.

Il tiro di Lloyd è di 25 yarde, quindi usa la mazza da sabbia e, MIO DIO! La pallina colpisce la bandierina e entra in buca! L'ideale dopo i disastri acquatici.

Il put di Sevvy è un tiro sicuro.

Quindi eccoci qui. Entrambi i giocatori hanno fatto 6, due colpi sopra il par per questa ouca e dopo tre buche sevvy è in testa a 1 sotto il par e Moyd lo segue a 3 sopra.

2nd shot
4th shot
2nd shot
3rd shot
5th shot
5th shot
3rd shot
4th shot
6th shot

MIRA, POTENZA E CALIBRATURA

Indirizzate il colpo tramite il cursore di direzione, ma bisogna tener conto di vari fattori che influenzano il tiro e dipendono dal livello di abilità scelto. Ce ne sono tre: nel livello *Novice* un colpo non è influenzato dal vento e il tiro non avrà effetti. Nel livello *Amateur* la palla può avere effetto a destra o a sinistra, ma non verrà influenzata dal vento. Il livello *Professional* aggiunge l'effetto del vento a quelli che potete dare con la mazza. L'indicatore del vento funziona in modo simile a quello della pendenza. Un "paletto" verticale di altezza variabile mostra la forza del vento e un'"ombra" indica la direzione. Se il vento soffia con forza verso di voi, allora la forza del vostro tiro deve essere aumentata considerevolmente.

L'indicatore di potenza/effetto

Oltre al vento e alla direzione scelta, altri due elementi fondamentali influenzano il vostro tiro: la *Potenza* e l'*Effetto*. La Potenza è facilmente intuibile. Tenendo premuto il pulsante di fuoco si carica il colpo (backswing) indicato nella barra. Una linea scorre su e giù dal basso verso l'alto (Potenza massima), e poi torna di nuovo giù (downswing). Per scegliere la Potenza necessaria, rilasciate il pulsante di fuoco.

L'Effetto è il termine che descrive l'azione del polso, nel momento in cui la mazza viene in contatto con la pallina, e controlla il volo della pallina stessa Dare l'effetto anticipato manda la palla a sinistra, darlo nel momento del contatto manda la palla dritta e darlo in ritardo "taglia" la palla sulla destra. Per dare l'effetto bisogna rischiacciare il pulsante di fuoco al momento desiderato quando la barra della potenza discende dalla sezione superiore della battuta a quella inferiore dalla sezione superiore della battuta a quella inferiore dell'effetto.

L'Effetto, in ogni modo, non agisce nel livello Novice. Quando si è sul green per il put, l'indicatore della potenza è leggermente differente: una linea discendente che scorre lungo otto barrette, ognuna delle quali rappresenta approssimativamente, una potenza di tiro di 8 piedi. Di nuovo: rilasciando il pulsante di fuoco si stabilisce la forza del colpo. I fattori che influenzano il movimento della pallina sono il grado di pendenza del terreno e la sua direzione. Queste sono indicate da un'asticella verticale sul prato (l'altezza dell'asticella è proporzionale alla pendenza) con un'"ombra" che ne indica la direzione.

bisogna rifare il tiro, perdendo un punto.

Una volta completato un tiro, lo schermo ridisegna il paesaggio per mostrare il campo dalla vostra nuova posizione, e l'indicatore della distanza cambia indicandovi quanto siete lontani dalla bandierina (o "pin"). Una volta sul green verrà selezionato automaticamente il putter (la mazza da usare sul green). L'indicatore della distanza passa alla misurazione in piedi, in modo che possiate assestare la forza per il colpo, la bandierina viene rimossa e voi potete calcolare la pendenza del terreno attraverso l'indicatore della pendenza (vedi riquadro). In accordo con il realismo complessivo di questa silumazione, un calcolo errato della pendenza del green porta la pallina a curvare eccessivamente mentre si sta dirigendo verso la buca. Come per i dirve, la direzione del putting ha chiuso la buca, la scena si sposta sul pannello principale che mostra la situazione del gioco fino a quel momento. Non c'è un'opzione che permetta di giocare una qualunque buca a vostra scelta, ma selezionando all'inizio più di un percorso potrete giocare nell'ordine in cui vorrete e anche ripeterne uno.

In genere associo il golf alla noia totale. Quindi l'ultima cosa che mi sarei aspettato quando qualcuno ha pronunciato la temuta parola "simulazione di golf" era di vedere un gioco del golf in stile arcade immediatamente e altamente giocabile, che mi facesse venir voglia di fare un'altra partita". Leader Board *attrae incredibilmente e non è necessaria alcuna conoscenza del golf, e anche se vi impiantate il ricco manuale vi aiuta a scegliere la mazza giusta, ecc. Graficamente il gioco è superbo: le animazioni del giocatore impressionano per l'incredibile realismo. Anche il sonoro è grandioso, niente musica ma divertenti e accurati effetti sonori. Anche se non vi piace il golf date un'occhiata a questa che è la simulazione sportiva dell'anno, rimarrete sbalorditi.*

Dopo aver sofferto il Golf Construction Set *dell'Ariolasoft, non avevo nessuna intenzione di giocare un'altra simulazione di golf. Ma sono rimasto più che felicemente sorpreso di* Leader Board, *in effetti sono rimasto sbalordito. Non è solo una simulazione del golf al computer: è il golf al computer. Diversamente da GCS,* Leader Board *ti prende subito un casino ed è pure divertente da giocare. Il mondo in cui si muove il giocatore di golf è veramente molto veristico e gli effetti sonori, come il sibilo di un colpo o il rimbombo della pallina in una buca, sono perfetti e rendono incredibilmente realistico giocare. Onestamente* Leader Board *fa apparire rozze e antiquate tutte le altre simulazioni di golf. E' senza dubbio la simulazione sportiva dell'anno, se non della decade!*

TORNEI SUPPLEMENTARI

Se *Leader Board* vi piace sarete contenti di sapere che la US Gold intende far uscire dei dischi di Tornei Supplementari ognuno contenente quattro ulteriori campi di diverse difficoltà da usare con Leader Board. Questa sarebbe una buona opportunità per fare una versione di un torneo inglese in stile "Links" (qualsiasi cosa voglia dire! Non sono mica Cadeo, io, ndt). Questo tipo di golf è molto famoso anche in America, specialmente tra i professionisti, che amano le diverse sfide che il Links offre: vento variabile e a raffica, percorsi irregolari e, naturalmente, bunker, ostacoli o trappole di sabbia, come li chiamano gli americani.

Presentazione 95%
Documentazione buona, sensata e esauriente, molte utili opzioni: il tutto ben presentato sullo schermo.

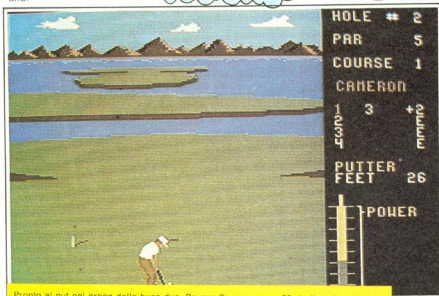
Grafica 89%
Anche se i fondali sono abbastanza semplici, l'animazione e la prospettiva tremendamente realistiche pongono questo gioco su un altro livello.

Sonoro 88%
Nonostante la scarsità di suoni, la pagella riflette la superba accuratezza degli effetti sonori.

Appetibilità 97%
Farsi prendere dal gioco non potrebbe essere più facile. Vi "aggancia" dall'inizio.

Longevità 96%
72 buche da giocare e vari livelli di difficoltà dovrebbero legarvi allo schermo per un bel po'. Leader Board rende per la prima volta il golf al computer decisamente coinvolgente.

Rapporto qualità/prezzo 96%
A buon mercato quanto due partite al campo comunale

Giudizio globale 97%
Un gioco sportivo raffinato che dovrebbe piacere anche a chi non si considera un patito del golf.

Pronto al put nel green della buca due. Povero Cameron, con 26 piedi da fare ha dato troppa forza al tiro, dandogli l'abbrivio per fare circa 40 piedi: probabilmente salterà la buca. Sulla sinistra potete vedere l'indicatore della pendenza del prato che mostra una pendenza abbastanza elevata verso destra.

BOMBO

Rino, per C64, L. NC, cassetta, disco, solo joystick

Alcune persone veramente stupide e diaboliche hanno deciso di scaricare un intero schieramento di bombe sulla terra in luoghi di importanza storica. Come capo artificiere dovete disinnescare tutte le bombe che minacciano monumenti di inestimabile valore ed evitare la cattiveria montante delle schiere aliene lasciate a difesa delle bombe, contro gli eroici santinomi par vostri. Sì, avete capito bene, **Bombo** è una versione del buon vecchio **Bombjack**, il gioco che l'Elite ha cercato di convertire per il Commodore.

Come in **Bombjack** ogni locazione ha un certo numero di piattaforme, in sovraimpressione sullo schermo, dove si svolge l'azione principale. Vestendo i panni di un piccolo e compatto personaggio dovete correre per le piattaforme disattivando le venti bombe di ogni schermo. Quando avete sistemato tutte le bombe, appare lo schermo successivo e dovete comportarvi esattamente nello stesso modo. Gli alieni sullo schermo sono lì per arrestarvi e la loro stupidità è incalcolabile: se siete abbastanza astuti da spostare sornionamente il vostro tizio a destra dello schermo allora tutti gli alieni correranno a sinistra. Ecco fino a che punto sono stupidi. Usando questa ingenua tecnica di gioco è possibile evitare il tocco mortale dei killer alieni. Se ciò nonostante questa complicata manovra è fuori dalle vostre tecniche di gioco allora tenete premuto il tasto run/stop e così congelerete gli impertinenti giovanotti nel loro cammino. Entrambi questi "sistemi" sono stati inseriti per aiutare anche il più maldestro smaneggiatore di joystick. Dopo aver ripulito uno schermo, riceverete un bonus ma solo se avrete preso tutte le bombe in ordine, altrimenti niente bonus. Il programmatore di **Bombo** deve essere un allegro burlone dato che qualche volta piglia in giro il giocatore. Il bonus viene assegnato a seconda del numero di bombe prese in ordine. Quando il nostro Julian Rignall è riuscito a prendere tutte le bombe in ordine, **Bombo** insisteva nel dire che ne erano state prese solo diciassette. Ha, ha, che tipo deve essere Mark Greenshields!

Prima i complimenti. La musica è molto bella, specialmente il motivetto egiziano. E ora le cattiverie, che purtroppo sono determinati. Sì, Bombo *è un ammasso di immondizie e nemmeno un ammasso di immondizie originale. Fare un brutto gioco è molto facile non c'è bisogno di andare a rubare idee da altri giochi. L'unica scusa che ci potrebbe essere è che al programmatore Mark Greenshields gli abbiano segato la fantasia. Guardando come è stato programmato* Bombo *si direbbe che gli abbiano rimosso anche i lobi cerebrali. Se* Bombo *fosse costato 4.000 lire vi avrei detto "non compratelo".* Bombo *costa 19.900 lire e allora urlo "NON COMPRATELO". Avete capito?*

Devo dire che Bombo *è meglio di* Bombjack *dell'Elite, ma solo marginalmente e solo perché la musica è migliore (soprattutto il pezzo egiziano): niente a che vedere con la rumorosa minaccia alle vostre orecchie in stile Jean Michel-Jarre, oh no. E' probabilmente la cosa migliore della Wemusic. Ciò nonostante, la grafica e il gioco non sono per niente belli, anzi sono orrendi. Ma vale la pena di dare un'occhiata a* Bombo *perché la musica è molto buona.*

Il mese scorso è uscita la doble versione ufficiale di Bombjack *della Elite. Ora arriva la Rino e non è che sia meglio. Perché nessuno può programmare una versione decente del gioco??? Il fondale è orrendo e la visione prospettica dei palazzi è completamente sbagliata. Gli sprite non valgono neanche la pena di essere presi in considerazione e l'intero gioco si gioca malissimo. L'unica cosa che vale la pena menzionare è il sonoro della Wemusic che accompagna ogni schermo: ogni canzoncina è bellissima. Se siete un fan di* Bombjack *e ne volete una versione per il vostro computer, guardatevi da entrambe le trasposizioni attualmente disponibili: sono una più brutta dell'altra.*

Presentazione 70%
Schermo di presentazione un po' povero ma con alcune utili opzioni.

Grafica 36%
Fondale astratto e sprite debolucci.

Sonoro 97%
Quattro canzoncine eccellenti della Wemusic danno colore a un gioco smorto.

Appetibilità 46%
La potente colonna sonora vi attira nell'azione più del gioco stesso.

Longevità 45%
E' più interessante da ascoltare che da giocare.

Rapporto qualità/prezzo 46%
Più economico di Bombjack, ma altrettanto scadente

Giudizio globale 47%
Una debole trasposizione del classico gioco accade che non è come l'originale. La superba musica però non basta a compensare.

THE PLANETS

Martech, Spectrum 48/128, tastiera e joystick, L.19.900

Il "package integrato" è un tipo di software che oggi va molto di moda tra i personal computer. Si tratta di programmi che sono in grado di accorpare più funzioni (word processor, data base, spreadsheet, ecc.) e di gestirle in modo unitario ed interattivo. **The Planets** è un gioco, non un programma di questo tipo, ma ne possiede molte caratteristiche. Ciò vuol dire insomma che sotto un unico titolo potrete ritrovare, abilmente mescolati, un po' tutti i filoni che sono andati per la maggiore nel campo dei videogiochi: l'arcade, l'adventure, lo strategy e perché no, anche l'educativo.

La storia del gioco incomincia dall'anno 2007, uno dei periodi più terribili per la storia del nostro pianeta. Succede infatti che la Terra sta per essere definitivamente sconquassata dalla sommatoria di una serie di eventi catastofici che già da tempo ne minavano l'esistenza: terremoti, cataclismi, inquinamento, esplosioni nucleari e chi più ne ha più ne metta.

Occorre fare qualcosa, e subito. I terrestri però da soli, poveretti, non ce la fanno. C'è per la verità una razza aliena disposta ad aiutarli, probabilmente la stessa che tanti anni fa aveva seminato un famoso monolito nero (vi ricordate di 2001 - Odissea nello spazio?). Questi oscuri esseri hanno tra le mani (mani?!) la chiave della salvezza del nostro povero pianeta, ma non sono certo disposti a svelarne il segreto tanto facilmente. L'Uomo, per salvarsi, dovrà meritarselo! Avviene così che l'entità aliena dissemina per tutto il sistema solare una serie di contenitori a forma d'uovo che racchiudono, sequenzialmente, tutti i segreti che permetteranno ai terrestri di salvare ancora una volta la «pellaccia». Ci vuole dunque un impavido che si metta in viaggio e si impegni a recuperare, in giro per gli otto pianeti che ci circondano, i segreti di tutti i contenitori. A chi poteva pensare il governo centrale terrestre se non a voi? Ecco fatto, ve ne stavate bel bello a gironzolare con la vostra ultima astronave, una TYPE 224 nuova di zecca, e di colpo vi trovate impegnato nell'improbo compito, pensate un po', di salvare l'umanità!

Neanche il tempo di pensarci su e già bisogna atterrare sulla terra per recuperare il primo "uovo".

The Planets è un gioco molto complesso che viene governato quasi totalmente dalla plancia dell'astronave di cui siete al comando. Lo schermo riserva la parte centrale del video alla visione del mondo interfacciato con la navicella (l'esterno, il computer, i sensori, ecc.). Sui lati sono poi disposte provvidenziali icone con cui è possibile controllare tutte le funzioni del gioco.

Con il loro aiuto si possono così manipolare i contenitori recuperati per scoprirne la combinazione di accesso, tentare la discesa sui pianeti e la sucessiva esplorazione, predisporre il sistema di viaggio interplanetario, avere una visione della mappa del sistema solare, accedere ai dati sulla gravità e l'orbita dei pianeti ed, infine, usufruire del computer di bordo.

Il sistema di gioco è questo. Dopo avere raggiunto un pianeta ed esserne entrati in orbita — sempreché prima siate riusciti a passare indenni attraverso uno sciame di perfidi asteroidi — occorre predisporre un modulo di atterraggio che tenti di posarsi sulla sua superficie.

In questa fase del gioco il meccanismo si avvicina molto a quello del classico **Lunar Lander**. Sul display centrale viene mostrato un reticolo computerizzato che simula l'avvicinarsi della superficie. A lato, in una piccola colonna verticale, la rappresentazione stilizzata del "lander" si avvicina progressivamente al suolo. Occorre, in questa fase, cercare dall'alto la posizione del contenitore da recuperare (un piccolo quadratino disperso nel reticolo) e nel contempo agire sui retrorazzi del modulo per atterrare nel modo più dolce possibile, tenendo ben presente che ogni pianeta ha densità e gravità differenti.

Riuscita la manovra bisogna cercare la capsula. Il clima, nel sistema solare, è completamente inospitale. Per riuscire nell'intento viene così mandato sul suolo un robot esploratore in vece vostra. Attraverso i rilevamenti dei suoi sensori potrete manovrarlo affinché ritrovi il contenitore. Una volta che il robot è in possesso della capsula, deve anche riportarla al lander affinché la possiate esaminare. Ogni contenitore può essere aperto se riuscirete a trovarne la combinazione: solo in questo caso infatti esso vi svelerà uno dei segreti dispersi nel sistema solare dalla razza aliena. Ce l'avete fatta? Bene, ripartite subito per un nuovo pianeta, e ripetete il tutto fino a quando non avrete scoperto anche l'ultimo ar-

cano celato nelle capsule. I vostri poveri "conterranei" hanno ancora una piccola possibilità di sopravvivere... Credete proprio che sia finita? Niente affatto, perché oltre al gioco principale, **The Planets** vi riserva un'altra sorpresa. E' un gioco alieno, si chiama WEIRD e nessuno ne conosce le regole. E' una strana sequenza di strutture pulsanti di tipo "atomico" che possono essere modificate dai raggi laser emanati da quattro cannoncini posti ai lati del video. Ad ogni schema completato viene trasmesso un codice incomprensibile. C'è chi dice che serva per aprire i contenitori. Non chiedeteci di più, per favore, abbiamo promesso agli alieni di non dire altro! Un ultimo consiglio: il computer di bordo è molto utile ma, ahivoi, non sapete come farlo funzionare e non conoscete neanche il codice di accesso alle funzioni primarie. Cosa fare? Ve lo dice ZZAP! Digitate *Martech* (furbini) e chiedete *HELP*. Poi non dite che non vi abbiamo aiutato!.

Presentazione 71%
La confezione è accattivante, moderna ed originale. Le istruzioni però sono un po' troppo lacunose e laconiche. Il quadro di presentazione è al di sopra della media.

Grafica 80%
La parte del leone viene fatta dagli ambienti di rappresentazione dei vari pianeti: veramente magnifici. Il resto è di ordinaria amministrazione.

Suono 65%
Non hanno voluto abusare, alla Martech, di musichette e rumoracci. I suoni sono pochi, ma buoni. Molto di "atmosfera" è il rumore del lander che atterra, più di routine tutti gli altri.

Appetibilità 79%
Il valore è piuttosto elevato se vi piacciono i giochi complessi. Se vi appassionate, dimenticherete alla svelta tutti gli altri programmi, ma se andate pazzi solo per RAMBO...

Durabilità 89%
Il grande sforzo di programmazione dà i suoi frutti, in un titolo che assorbe ed integra tutto il meglio dei giochi per Spectrum. Come non restare incatenati al video?

Rapporto qualità/prezzo 91%
Ad un prezzo standard corrisponde un gioco al di sopra della media.

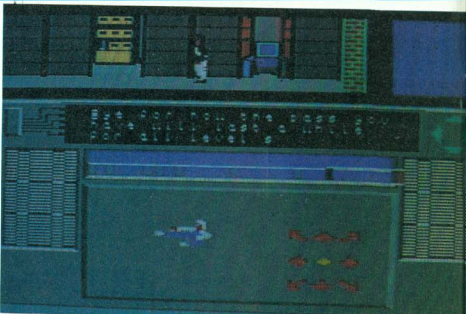
Giudizio globale 92%
Forse non è un gioco perfetto come Elite, ma certamente non può passare inosservato.

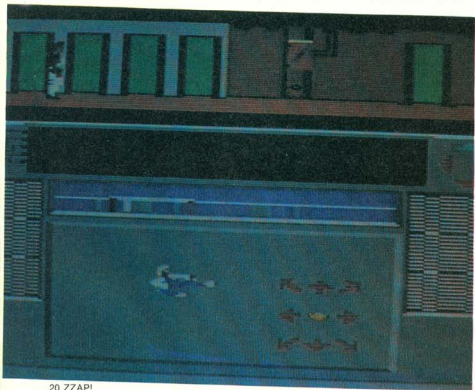
DL

Avevano paragonato The Planets ad Elite, ma il paragone certo non si addice, perché questo programma è completamente diverso ed in senso assoluto meno bello. Ciò nonostante siamo al cospetto di un buon gioco, monumentale nell'impostazione, complesso nella trama, realizzato secono i migliori canoni di programmazione.
La grafica, nella rappresentazione dell'ambiente dei vari pianeti, è eccezionale ed intrigante al punto che vi sembrerà di esserci atterrati per davvero.
Il meccanismo del gioco è molto complesso e va affrontato con la mente assolutamente concentrata. Alle difficoltà più tipiche dell'arcade-game più tradizionale (l'atterraggio, il viaggio tra i pianeti) aggiunge marcate caratteristiche di strategia (la decodifica delle capsule, il difficile rapporto con il computer di bordo) che lo rendono un programma completo ed appagate, tale da mettere alla prova anche i videogiocatori più esperti. The Planets ha le carte in regola per piacere a tutti, e molto, ma non va assolutamente preso "sottogamba", altrimenti vi potrebbe stancare subito, e sarebbe un ero peccato.
Manca, inspiegabilmente, un'opzione per salvare il gioco e forse l'operazione di recupero della capsula da parte dell'"Explorer 31" è un po' troppo complicata, ma l'imponenza e la maestosità del lavoro fanno ben presto passare in secondo piano questi peccatucci "veniali".

N.E.X.U.S.

Nexus, C64 cassetta, L. 19.900, Tastiera/Joystick.

Immaginate di essere uno di quei giornalisti americani di provincia con tante ambizioni e poche emozioni.
Il vostro servizio più clamoroso fu la cronaca dell'eccezionale parto della mucca alla fattoria degli O'Neil. L'avvenimento più emozionante che vi fecero seguire fu il passaggio dalla contea di un famoso evaso seguito da centinaia di pattuglie di polizia.
Stufi di bere il caffè dalla fetida macchinetta non ci pensate due volte quando il direttore del "The Clarion", il vostro quotidiano, vi chiama per affidarvi una difficile missione nell'America del Sud.
Forse stiamo esagerando un po' troppo con la fantasia ma vi assicuriamo che **N.E.X.U.S.** è un gioco che vi stimola molto da questo punto di vista, un po' come **Impossible Mission**.

Dunque il vostro direttore vi invia in Colombia alla ricerca di un vostro collega ed amico rapito da una banda di trafficanti di droga.
Il capo naturalmente oltre alla salvezza del vostro amico vuole anche che realizziate un clamoroso reportage su quella pericolosa organizzazione.

Il vostro compito infatti è quello di introdurvi nel quartier generale, individuare il prigioniero e recuperare delle informazioni che diano delle risposte alle 32 indiscrezioni raccolte dal vostro giornale e che riguardano l'organizzazione e tutta la rete di distribuzione della droga.
Fortunatamente non siete soli in questa missione alla James Bond e nella base criminale che ricorda vagamente uno di quei rifugi del Dottor No, trovate il gruppo N.E.X.U.S., speciale formazione di agenti infiltrati nell'organizzazione.
Fondamentale per la riuscita del gioco è trovare un contat-

I giochi con la presentazione molto curata, con un prologo molto romanzato mi affascinano parecchio. Purtroppo solitamente il gioco delude per l'eccessiva banalità o viceversa per una particolare complessità nel giocare. Non ci sembra essere il caso di N.E.X.U.S. che riesce ad affascinarvi dal primo momento e a catturarvi con la sua atmosfera.

to con i membri di N.E.X.U.S. che possono essere individuati grazie a degli speciali terminali.
La missione ha inizio quando con una speciale motocicletta acquatica raggiungete la complessa costruzione dei trafficanti di droga.
Subito incontrate Tony, un agente del N.E.X.U.S. che si dimostra gentile e vi aiuta a prendere confidenza con la complessa struttura.
Lo schermo è diviso in sezioni. In alto avete l'area del gioco dove avvengono tutte le azioni, immediatamente sotto c'è la finestra con il testo per il dialogo con i personaggi ed il radar per individuare persone e porte.
Nella parte inferiore, in alcune speciali finestre compaiono le facce digitalizzate dei membri della N.E.X.U.S. Infine al centro una comoda finestra vi riporta i vari comandi.
Con il joystick potete muovere il vostro giornalista ficcanaso che è un esperto di arti marziali. Inoltre premendo il pulsante di sparo e muovendo la leva in avanti potete vedere la mappa della base ed accedere ad uno speciale menù funzioni che vi permette di utilizzare il fucile mitragliatore, le granate, fare foto, oppure controllare il vostro score.
Dicevamo che siete molto abili nel combattere. Potete utilizzare questa vostra esperienza per un rapido blitz: distruggere, uccidere, liberare il vostro amico e fuggire senza interessarvi degli indizi e dei membri del N.E.X.U.S.
In questo caso il gioco perderà tutto il suo fascino di strategia e si ridurrà ad una specie di Karatè. Inoltre il vostro punteggio finale sarà molto basso.
Durante la missione potete essere catturati e rinchiusi nella prigione. Nella maggior parte dei casi perderete tutti gli indizi raccolti e verrete anche disarmati. Appena venite liberati non abbandonate precipitosamente la prigione, ma esaminate attentamente le varie celle. Troverete molto di quanto vi era stato tolto.
In un gioco così avventuroso e moderno, non potevano mancare i terminali dei computer. Sparsi nelle varie stanze ne trovate tre tipi diversi.
Quelli di colore rosso vi permettono di assemblare gli indizi raccolti, ottenere le informazioni richieste dall'editore e quindi immagazzinarle nel computer centrale per poi trasmetterle alla redazione con il terminale nero contenuti nella sala di trasmissione. Infine ci sono i terminali blu, utili per identificare e localizzare i membri di N.E.X.U.S.
Il gioco termina quando riuscite a fuggire dal complesso attraverso il fiume sotterraneo, naturalmente è meglio se lo fate con il vostro amico e magari dopo aver raccolto tutti i 128 indizi.

Presentazione 95:
Sbalordisce la stupenda confezione di plastica e tascabile. Ottima l'atmosfera del gioco, deludenti le istruzioni che vi obbligano a diverse partite prima di comprendere certi meccanismi come per esempio l'utilizzo delle password. Inoltre non abbiamo trovato l'opzione di SAVE e quando si vuole ricominciare un gioco questo non avviene completamente.

Grafica 89%:
L'animazione è ottima e giustifica questa alta valutazione. Anche gli scenari sono ben definiti.

Sonoro 70%:
Discreto ed essenziale, vi aiuta anche ad interpretare il momento del gioco.

Appetibilità 85%:
Non preoccupatevi. Il vostro amico non è in pericolo di vita. È solo un gioco!

Longevità 80%:
Non semplice da risolvere, non difficile da giocare. L'ideale.

Rapporto qualità/prezzo 80%:
Non fatevi problemi di soldi: la sola confezione giustifica il prezzo.

Giudizio globale 90%:
Atmosfera e giocabilità sono OK. Lo spirito di Impossible Mission per una missione meno impossibile.

SOLO FLIGHT PLUS

Microprose/US Gold, L.19.900 cassetta, joystick o tastiera. Per C64

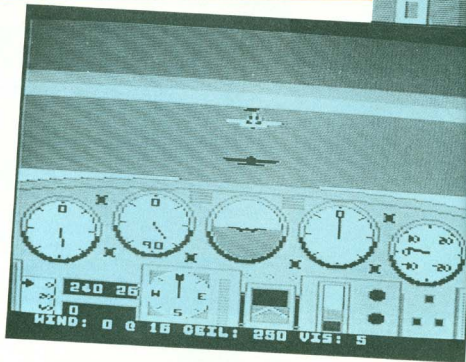
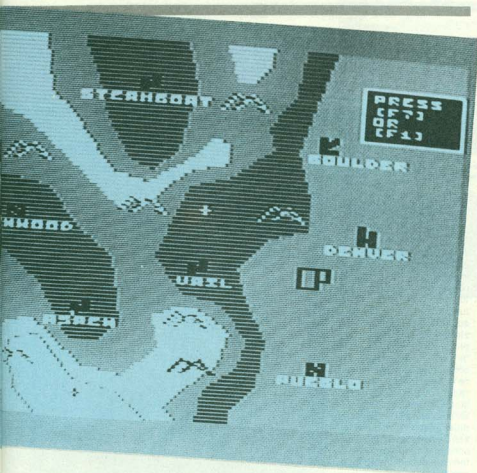
S*olo Flight Plus* è un'espansione del suo acclamato predecessore, ***Solo Flight***. L'aeroplano che il programma cerca di simulare è un vecchio Ryan ST-A, un monoplano a motore singolo del 1934, parente prossimo del famoso *Spirit of St Louis* con cui Charles Lindbergh attraversò l'Atlantico nel 1927. La nuova versione del popolare simulatore di volo ha una consolle ridisegnata, più mappe e un parlato sintetizzato di alta qualità. Il programma è essenzialmente per allenamento, ma vi consente anche (una volta che avete imparato l'arte di volare) di decollare ed effettuare speciali voli postali sopra alcuni stati degli USA, in corsa col tempo, le condizioni atmosferiche ed i guasti meccanici.

La simulazione è piuttosto insolita dato l'originale punto di vista: la consolle si trova nella parte bassa dello schermo, come al solito, fuori dal finestrino si vede il paesaggio, in 3D. Beh, non c'è niente di speciale in tutto ciò, ma la novità sta nel fatto che insieme al paesaggio si vede anche l'aereo, visto dall'alto e da dietro. Questo rende tutto più facile poiché potete vedere esattamente cosa sta succedendo.

Il fatto che l'aereo sia azionato da un solo motore non significa che sia poco complicato da far volare in confronto ai jet dei giorni nostri, e lo si capisce dando uno sguardo alla consolle. Vi sono quattro grossi quadranti: indicatore della velocità di volo, indicatore dell'assetto, altimetro e indicatore della velocità verticale. Immediatamente sotto vi sono degli indicatori numerici che indicano il beccheggio, i flap, la direzione, l'ascesa/discesa verticale, i radiali da VOR 1 e 2, il DME da VOR 1 e 2, l'indicatore del carrello d'atterraggio, l'indicatore luminoso di frenata, l'indicatore atmosferico, il localizzatore ILS, l'indicatore di inclinazione di planata ILS e l'indicatore di tempo trascorso. C'è inoltre una barra che indica la quantità di carburante rimanente. Tutti questi aggeggi servono per far volare con successo l'aeroplano.

Quando caricate il simulatore per la prima volta appare lo schermo delle opzioni che vi permette di scegliere tra volo d'addestramento e volo postale. Scegliendo uno dei due, passate al successivo schermo delle opzioni che vi chiede se volete volare sopra Kansas, Washington, Colorado, Michigan, Massachusetts o Texas. Se scegliete l'opzione volo postale vi verrà chiesto di inserire anche il livello tra i quattro disponibili: studente, privato, senior e comandante. Anche il volo d'addestramento ha quattro livelli: libero, atteraggio, gara e IFR. Dopo di che sta a voi scegliere se volare di giorno o di notte.

Il volo d'allenamento offre un'utile missione di addestramento e vi consente di farci la mano. L'obiettivo del volo d'allenamento è di decollare, eseguire un lungo anello attorno alla pista e atterrare di nuovo e per aiutarvi a completare questa semplice manovra il programma offre un aiuto visuale e sonoro. Durante il decollo l'aiuto è sotto forma di un superlativo parlato sintetizzato che dice "ai più gas e sali a 1500 piedi". Vi consiglia di "ritirare il carrello d'atterraggio" e di "virare a sinistra di 270 gradi". Se non seguite le istruzioni, volando troppo alti o bassi, vi viene segnalato ripetutamente il vostro errore fino a che non lo correggete. L'aiuto verbale è sempre presente per tutta l'esecuzione dell'anello e se le istruzioni sono seguite alla lettera vi sarà facile far atterrare l'aeroplano. Se non riuscite ancora a farvi la mano per l'atterraggio, allora potete ricorrere alla opzione di atterragio che vi mette sul corridoio di planata per la pista. Di nuovo il parlato viene usato per guidarvi fino alla meta. Questa opzione vi abitua effettivamente a far atterrrare l'apparecchio. Il modo gara consente a più giocatori di competere nel portare a termine un infido atterraggio con vento laterale: verrà quindi assegnato un punteggio a seconda di quanto morbido è stato l'atterraggio.

Come Pilota Postale il vostro compito è di consegnare cinque sacchi di corrispondenza alle loro destinazioni nel minor tempo possibile. Il

programma vi consente di scegliere quanto carburante e posta portare (non dimenticate, più posta e carburante avete a bordo più l'aereoplano sarà pesante, risultando in una perdità di prestazioni e velocità). Una volta che avete deciso il carico appare sullo schermo una mappa dello stato che state sorvolando, che mostra le caratteristiche del paesaggio ed i cinque aereoporti nei quali dovrete atterrare. Sta a voi utilizzarla per decidere la rotta migliore. Con il progredire del gioco le condizioni atmosferiche peggiorano gradatamente e aumentano il vento e le nuvole, e c'è la possibilità che si verifichino delle turbolenze. Ai livelli superiori di difficoltà, l'aereoplano è propenso ai guasti meccanici e strumentali, come ad esempio il surriscaldamento del motore.

Durante il gioco vi vengono assegnati dei punti per le consegne fatte e anche per gli atterraggi tecnicamente perfetti, il livello di difficoltà e lo stato prescelti. C'è un'opzione per attivare in qualunque momento una situazione d'emergenza, premendo il tasto E. Ne consegue una situazione d'emergenza casuale ed è consigliabile trovare rapidamente un posto dove atterrare. Se l'aereoplano è guasto basta atterrare in qualunque aeroporto per riparare automaticamente i danni.

Il programma è completato da dettagliate istruzioni, consigli di volo e di approccio alla pista e di una serie di mappe dei vari stati che mostrano i rilevamenti VOR e le caratteristiche del paesaggio; tutte cose essenziali se volete diventare un Pilota Postale.

Presentazione 99%
Favolosa opzione d'allenamento, eccellenti sia la confezione che la presentazione su schermo.

Grafica 71%
Paesaggio 3D sfarfallante piuttosto spartano, ma ragionevolmente efficace.

Sonoro 92%
Un mucchio di parlato d'alta qualità, ma gli altri effetti sono nella media.

Appettibilità 81%
Con il modo allenamento il volo è reso semplice e di conseguenza il simulatore è molto divertente.

Longevità 80%
Una volta che siete diventati esperti, i vari voli postali vi terranno occupati per mesi.

Rapporto qualità/prezzo 80%
Prezzo medio, ma c'è molto potenziale.

Giudizio globale 85%
Un simulatore di volo facile e molto divertente e, a quel prezzo, uno dei migliori.

Il problema con la maggior parte dei simulatori di volo è la loro difficoltà. Decollare è facile, ma quando devi poi atterrare è scoraggiante vedere il proprio aereoplano trasformarsi in una frittella volo dopo volo. Solo Flight Plus, ad ogni modo, è un ottimo allenatore, con un mucchio di consigli verbali rassicuranti che in un breve periodo di tempo vi consentono di superare qualunque problema di volo. Una volta che vi siete fatti, la mano nel volare, il programma ha un'opzione di volo postale che vi consente di volare sopra diversi stati americani e consegnare la posta nei vari aeroeporti. Potete anche trovarvi in situazioni d'emergenza, volare di notte o con avverse condizioni metereologiche, se volete aggiungere un po' di verve al volare. La grafica, seppure lenta e un pochettino sfarfallante, funziona abbastanza bene ed è superiore alla media solitamente associata con i simulatori. Se pensate che ci sia un pilota frustrato dentro di voi che non aspetta altro che volare allora date un'occhiata a questo programma: è uno dei migliori simulatori in circolazione.

ACROJET

Microprose/US Gold, L.19.900 cassetta, joystick o tastiera. Per C64

Un AcroJet BD-5J è uno dei più manovrabili jet sportivi esistenti e, come la maggior parte degli aereoplani, ci vogliono anni d'esperienza prima di farne volare uno, per non parlare di eseguire manovre complesse e pericolose. Questo fino ad ora. Grazie al nuovo simulatore di volo della Microprose potete sedervi comodamente sulla vostra poltrona preferita e cercare di eseguire qualunque tipo di acrobazia aerea senza rischiare la pelle.

AcroJet è un simulatore piuttosto insolito ed usa il tipo di visuale di ***Solo Flight*** con i quadranti della console nella parte bassa dello schermo, mentre l'AcroJet è visibile in 3D, dall'altro e da dietro, attraverso il finestrino. questo rende il volo molto più facile poiché potete vedere esattamente cosa sta facendo l'aereoplano. Il punto di vista può inoltre essere cambiato cosicché l'aereoplano possa essere visto da dietro, babordo o tribordo.

L'aereoplano può eseguire tutte le manovre basilari normalmente associate con il volo — picchiata o cabrata, virata a destra o sinistra — ma grazie alla sua forma può eseguire movimenti speciali quali avvitamenti orizzontali e scivolate d'ala. Normalmente queste manovre necessitano un uso attento del timone e degli alettoni, ma la Microprose ha reso più facile l'intero processo: tutto quello che dovete fare è premere il pulsante di fuoco quando state eseguendo la manovra ed il programma bilancia automaticamente il timone e gli alettoni. L'aereoplano è controllato col joystick nello stile tradizionale ma altri comandi come il gas, i flap, il carrello d'atterraggio ed i freni sono attivati tramite tasti. Gli indicatori della console visualizzano tutte le informazioni necessarie per volare.

La console è composta da quattro quadranti principali, da un'area di indicatori grande, da un'altra più piccola e da uno schermo radar. I quattro quadranti comprendono un altimetro, un indicatore di assetto e di orizzonte artificiale, un indicatore di velocità di volo e un indicatore di velocità verticale. L'area grande mostra numericamente la temperatura del gas di scarico, la potenza del motore, i freni, il carburante rimanente, l'orologio e l'orologio CRT (premendo in qualunque momento F1 viene visualizzata la attuale condizione atmosferica). L'area piccola mostra gli indicatori di flap, la direzione, la bussola giroscopica e l'indicatore di direzione della pista. Il radar entra in azione quando state cercando di completare un'acrobazia o un percorso, mostrando una mappa della zona circostante con i percorsi e le caratteristiche del terreno e con l'AcroJet visualizzato come un puntino lampeggiante.

Appena caricato il programma, lo schermo visualizza un gran numero di opzioni consentendovi di affrontare un evento singolo, il decathlon, il pentathlon o una serie illimitata di eventi. Un singolo evento è, lo dice il ragionamento stesso, un singolo evento. Il pentathlon vi consente di legare insieme cinque diverse acrobazie e il decathlon dieci. L'opzione illimitata è la migliore e vi consente di creare la vostra serie acrobatica o il vostro percorso.

Vi sono dieci eventi competitivi, tutti con *checkpoint*, ovvero dei punti di riferimento attorno o sopra ai quali deve volare l'aereoplano. Il primo evento è la *Pylon Race* nella quale il pilota deve decollare dalla pista e volare all'esterno di quattro piloni piantati nel terreno nel minor tempo possibile. La *Slalom Race*

segue uno schema simile, ma questa volta i piloni devono essere affrontati in ordine diverso, rendendo l'evento molto più complesso del precedente.

Gli eventi successivi sono *Ribbon Races* (ovvero gare con nastro, ndr), nelle quali dei nastri sono tirati tra una serie di coppie di pali. Il primo evento è il più semplice e consiste nel volare tra una corsia di corde e tagliare i nastri legati tra i pali. Il secondo evento (*Inverted Ribbon Cut*) è simile al precedente, con la differenza che i nastri devono essere tagliati a testa in giù. Nel terzo evento, *Ribbon Roll*, cresce la difficoltà e per completarlo dovete tagliare il nastro eseguendo contemporaneamente un avvitamento di 360 gradi, una manovra molto difficile e precisa. L'evento successivo è altamente pericoloso. Il pilota deve decollare ed eseguire un *loop*, al termine del quale deve passare stato un nastro... non c'è spazio per il minimo errore. La gara *Under Ribbon* è una delle più semplici di questo tipo di eventi: basta decollare e poi volare sotto le tre serie di pali, ma il più pericoloso tra tutti gli eventi è il *Cuban Eight*. Dopo aver lasciato la pista il pilota deve volare attraverso un cancello, eseguire un mezzo *loop*, un mezzo avvitamento di-

scendente e poi attraversare un altro cancello e concludere avvitandosi nuovamente ad eseguire il primo *loop*. E' un evento molto infido da eseguire data la complessità della manovra e il fatto che la faccenda avviene a bassa altitudine. Gli altri due eventi sono lo *Spot Landing* ed il *Flameout Landing*. Uno *Spot Landing* è come segue: si decolla, si sale fino a 2000 piedi e poi si fa un *loop* all'indietro in direzione della pista e poi si atterra. Per completare questo evento è necessaria molta precisione e un piccolo errore nel manovrare il joystick può significare il superamento della pista. Un *Flameout Landing* è simile all'evento precedente, ma quando l'aereoplano raggiunge i 200 piedi bisogna spegnere il motore, planare e poi atterrare con l'aereo a motore spento.

Tutti gli eventi hanno una difficoltà stimata e il punteggio viene assegnato per il completamento totale o parziale dell'evento. Quando l'aereoplano atterra (o si schianta) sulla pista viene assegnato un punteggio che viene (se abbastanza buono) automaticamente salvato su disco per figurare nello schermo degli "all time greatest" record.

La difficoltà di tutti gli eventi può essere modificata tramite il secondo schermo delle opzioni. Innanzitutto possono essere modificate le condizioni del vento da assenza di vento a brezza e da vento basso a vento alto. Anche i piloni possono essere modificati da non-letali a letali. La prestazione del jet ha quattro regolazioni, da facile a reale, e un'acrobazia può cominciare con l'aereo già in volo invece che partendo dalla pista.

Questo è un buon simulatore in grado di offrire notevoli stimoli a qualunque pilota acrobatico da poltrona. Il programma comprende dell'ottima documentazione che spiega tutte le varie acrobazie, la terminologia di volo e anche trucchi e suggerimenti su come volare. La grafica è un po' incerta ma abbastanza efficace per questo tipo di simulatore. Questo mese sono usciti due ottimi simulatori di volo. Personalmente preferisco Solo Flight Plus *per il suo eccellente modo d'allenamento, ma se siete alla ricerca di qualcosa di più stimolante allora questo potrebbe fare al caso vostro.*

Presentazione 92%
Documentazione ricca ed informativa che spiega le tecniche e fornisce anche consigli e trucchi.

Grafica 72%
Sfarfallante ma funziona abbastanza bene.

Sonoro 29%
Un povero rumore di jet e poco altro.

Appetibilità 79%
Facile da far volare ma difficile da far atterrare...

Longevità 81%
Un mucchio di acrobazie da eseguire e gare a cui partecipare; c'è anche una tabella dei record per farvi venire la voglia di migliorare i vosti punteggi.

Rapporto qualità/prezzo 79%
Un ventimila per un simulatore di volo su disco che si rivela compulsivo e divertente da giocare.

Giudizio globale 83%
Uno stimolante simulatore di volo che ha molto da offrire.

GREEN BERET

Imagine, L.19.900, cassetta, joystick o tastiera, per Spectrum e Commodore 64

Vi ricordate l'intervista di Colin Stokes, il responsabile vedite della Imagine, sul primo numero di ZZAP?
A proposito dell'accordo con la Konami, una delle migliori case per i giochi arcade, Colin disse che per contratto nelle trasposizioni su computer non erano autorizzati a modificare il gioco originale. Non credetegli!
Provate a giocare questo **Green Beret**: è molto più difficile della versione da bar! In effetti, praticamente la differenza tra i due giochi consiste solo nella difficoltà, maggiore e nella grafica la quale, pur notevole per lo Spectrum, non è certo paragonabile a quella della versione arcade.
Per tutto il resto, i due giochi sono praticamente identici: il protagonista del gioco è un indomito parà (niente a che vedere con quelli di Sturmtruppen), impegnato in una missione al limite dell'impossibile, che consiste nell'affrontare da solo qualche battaglione di nemici per liberare alcuni suoi commilitoni prigionieri.
Il gioco è suddiviso in quattro STAGE, ciascuno dei quali ci offre uno scenario diverso: dapprima la BASE MISSILISTICA, poi il PORTO, seguito dall'interminabile PONTE, per finire con il CAMPO della PRIGIONE, dove possiamo riabbracciare i nostri compagni.
Il nostro movimento è completamente deciso da noi, nel senso che non c'è uno "scroll" automatico dello schermo, il che ci consente di fermarci in qualche punto (non si può tornare indietro però) per divertirci ad ammazzare un po' di nemici; questo però non è molto consigliabile, perché una volta individuati i nemici ci assalgono in gran numero, in tutte le maniere: oltre ai soldati semplici, che cercano il corpo a corpo, ci sono i maledetti sergenti (si riconoscono dal cappellino), che ci sparano da lontano, e le truppe d'assalto, che ci attaccano a mo' di karateka, saltandoci letteralmente addosso. Questi appena descritti sono i nemici che si incontrano normalmente, ma inoltrandoci nel gioco ne troveremo ancora altri, quali i cannonieri che ci sparano colpi di mortaio o i paracadutisti che piombano dal cielo.
Comunque, come al solito il punto "caldo" è la parte finale dello STAGE, dove si blocca lo schermo; per respingere il furioso attacco finale sarebbe preferibile disporre delle armi extra (lanciafiamme, lanciarazzi o granate secondo lo stage in cui ci troviamo, mentre normalmente disponiamo solo di una baionetta), che possiamo rubare ai comandanti, che si incontrano di tanto in tanto.
Dato che i comandanti si trovano in pochi posti fissi, conviene farsi degli schemi per utilizzare al meglio le armi extra (in basso a sinistra viene indicato quante ne abbiamo a disposizione), anche perché con queste si possono eliminare molti nemici con un sol colpo, il che frutta molti più punti che ammazzarli uno alla volta.

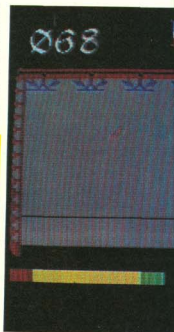
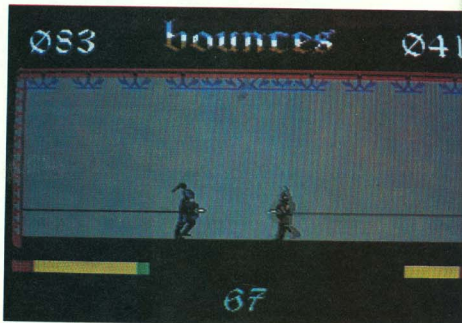
Pare proprio che la Imagine voglia fare sul serio, sfruttando al massimo il suo accordo con la Konami: se continua di questo passo, con trasposizioni su computer così avvincenti, andrà a finire che "convertirà" anche i più accaniti giocatori di arcade. Questa versione di GREEN BERET, uno degli arcade che vanno per la maggiore in quest'ultimo periodo, desta qualche perplessità solo per quanto riguarda la grafica (forse sarebbe meglio dire i colori) ma questo è un difetto congenito dello Spectrum, per cui non si può ottenere più di tanto.
Per il resto, ricordatevi solo che in una giornata ci sono altre cose da fare oltre che giocare: non vorremmo che fondeste il vostro Spectrum a furia di intestardirvi, ripetendo: "Non è possibile!! Faccio un'ultima partita e questa volta ti faccio vedere io!"...

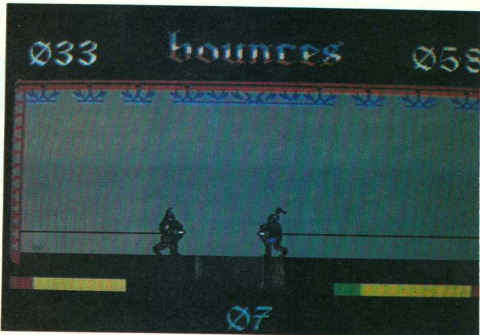
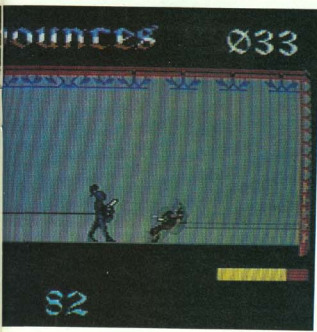
Presentazione 81%
Buono il depliant con le istruzioni, ottima scelta poter selezionare i comandi sulla tastiera, un po' lungo il caricamento della cassetta.
Grafica 82%
Non eccezionale in assoluto, ma buona per lo Spectrum.
Sonoro 80%
Simile alla versione arcade.
Appetibilità 85%
Dopo i primi dieci minuti, il che equivale ad una ventina di partite, lo odierete (ed amerete) già abbastanza.
Longevità 90%
Ne passerà di tempo prima che riusciate a liberare i prigionieri, soprattutto se usate la tastiera invece del joystick.
Rapporto qualità/ prezzo 96%
Provate solo a contare i gettoni che avete consumato al bar, nella versione arcade!
Giudizio globale 87%
L'unico difetto è che forse dopo preferirete tornare al bar: è meno difficile!

BOUNCES

Beyond, L. 19.900 cassetta, solo joystick

Dopo tante parole, delibere, cambi di proprietario, datore di lavoro e dirigenti, la Beyond ha finalmente deciso di pubblicare l'ormai leggendario ***Bounces***. Scritto dalla Denton Designs, ***Bounces*** è una forma di spettacolo futuristico usato come droga per le masse. È un sensibile e nobile sport che consiste nell'essere legati ad un muro per mezzo di un enorme elastico, calzando delle scarpe con suola a frizione in un'apposita arena.
All'interno di questa arena rimbalza in un'atmosfera di bassa gravità una palla di *slugdomium* o, "all'italiana", lopponio (licenza poetica, sarebbe comunque un minerale di scorie o loppe, ndr) ed il modo in cui si muove, o meglio il come e il dove si muove, determina l'esito del gioco. Se rimbalza nella vostra porta, dal punto di vista del risultato siete messi male. All'opposto, una palla nella porta dell'avversario è proprio la cosa giusta per fare punti. Naturalmente il percorso della palla può essere cambiato e manipolato dal giocatore attraverso un attento controllo. Oltre alla stringa elastica ed alle scarpe a frizione, entrambi i giocatori sono equipaggiati con uno *snatcher*, ciò un aggeggio simile ad un guanto da pelota diritto. Lo *snatcher*, che è legato alle mani del giocatore, ha due scopi: può essere usato per prendere la pallina e lanciarla ad alta velocità (l'uso scaltro); meno astutamente invece, può servire come arma: basta alzarlo sopra la testa del vostro avversario e abbassarlo rapidamente sul suo cranio. Ciò tende a confondere le idee del vostro avversario, facendolo cadere a terra: un altro modo per fare punti. L'arena è vista di fianco e l'area di gioco occupa la parte centrale dello schermo. Sul soffitto vi sono sei reti o buche tre per delle due metacampo. Per la versione computerizzata del gioco sono stati digitalizzati due veri campioni: Erik il rosso e Sir Ashley Trueblood. Sono entrambi pesantemente caratterizzati, visto che una delle componenti di questo sport del futuro è la spettacolarizzazione. Erik è vestito in completa divisa da vichingo, mentre Sir Ashley indossa una perfetta armatura da cavaliere del XIV secolo. Per controllare il giocatore si usa il joystick. Spostandolo a sinistra o destra, si muove il giocatore nella direzione voluta, anche se l'elasticità della stringona che lo impastoia al muro limita il campo di movimento. Non è consigliabile tirare troppo la corda (in tutti i sensi, ndr), allontanandosi troppo dal muro poiché quando indietreggiate, l'elastico può strattonare il vostro eroe facendolo scivolare a velocità preoccupante. Se si spiaccica contro il muro e cade a terra come un sacco di patate, perdete punti.
Premendo il pulsante di fuoco, azionate il braccio con lo *snatcher* del vostro giocatore, che resterà attivo fintanto che terrete premuto il pulsante. Se la palla passa sopra lo *snatcher* in questo momento, verrà automaticamente catturata. Lasciando il pulsante di fuoco quando siete in posesso della palla,

Bounes è uno di quei giochi molto semplice, ma molto divertenti da giocare. Anche se lo schermo consiste in un paio di sprite e poco altro, la grafica è di standard elevato: entrambi i personaggi sono ben disegnati e si muovono in modo convincente. Si gioca molto bene, specialmente in due giocatori, e posso certamente raccomandarne l'acquisto, anche se mi sembra un pò caro.

Al principio, Bounces sembra piuttosto rozzo, ma una volta che cominci a giocarlo ti accorgi che, benché sia semplice, è un gran divertimento. Dimostra tutte le sue qualità quando lo si gioca in due: c'è da ridere quando cominciate a prendervi a «snatcherate» e a tirarvi la palla l'un contro l'altro. Per com'è il gioco, è un po' caro, ma ciò non significa che non valga la pena comprarlo perché è molto divertente da giocare.

farete schizzare la palla di nuovo nell'arena.
Far rimbalzare la palla sul cranio dell'avversario non è un fallo, ma certo è uno sporco trucco; ciò nondimeno è una tattica molto utile poiché manda l'avversario a gambe all'aria. Cadere a terra ha i seguenti risultati: 1) regalare punti al vostro rivale e 2) fiaccare la vostra forza. La forza è indicata da una barra sottostante il campo di gioco e cresce se il giocatore rimane in piedi e riposa. Muovetevi avanti ed indietro, fatevi buttare a terra e rilanciate alcune palle e la forza del vostro giocatore precipita rapidamente. Quando la barra della forza è sul rosso, c'è lo stato di paralisi e l'avversario ha la facile opportunità di fare punti facilmente fino a che la barra non ritorna sul giallo ed il giocatore può riprendersi e muoversi.
I punti variano a seconda della rete o buca nella quale entra la palla ed ogni volta che colpite, con la plla o lo *snatcher*, il vostro avversario otterrete dei punti bonus. L'incontro si svolge in due tempi di 90 secondi ciascuno ed il vincente, naturalmente, è colui che totalizza più punti.

Ho una sola obiezione nei confronti di Bounces e cioè il prezzo. anche se è molto bello, 19.900 è chiedere troppo. Il gioco è ottimo e nonostante l'apparenza dimessa, si capisce che c'è dietro della sostanza. L'incontro ad un giocatore è OK; quello a due giocatori è eccellente ed è veramente divertente. La grafica va bene e così anche la musica, amche se è un pò troppo "Dentonesca" e vi sono delle somiglianze con altre colonne sonore della Denton: l'aria di Bounces sembra una versione più veloce del tema di SHADOWFIRE. Tutto sommato, un buon titolo che, sfortunatamente, è troppo caro, ma certamente meritevole di essere preso in considerazione.

Presentazione 88%
Lo schermo delle opzioni è pratico e offre diverse utili possibilità di scelta.

Grafica 80%
Ottimi gli sprite dei personaggi e lo stile dei caratteri, ma questo è tutto.

Sonoro 78%
Un piacevole remix di ***Shadowfire.***

Appetibilità 92%
Immediatamente giocabile e divertentissimo.

Longevità 85%
Il modo a due giocatori è molto impegnativo, ma anche l'opzione ad un giocatore è difficile.

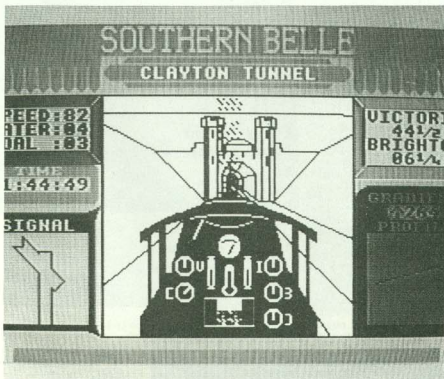
Rapporto qualità/prezzo 79%
Sempre un po' caro per quello che è...

Giudizio globale 86%
... ma è comunque un bel gioco.

"TCHOO - TCHOO!"

SOUTHERN BELLE

Hewson, cassetta, L.19.900, solo tastiera, per C64 e Spectrum

A dire il vero, credo che mi abbiano dato questo gioco perché non c'era nessun altro che sapesse esattamente cosa farci. Non succede tutti i giorni di vedere una simulazione di una treno a vapore. Questa, è già un po' che circola nella versione per Spectrum, ma solo ora la Hewson ne ha dato una tardiva versione per Commodore.
La confezione comprende un libretto di istruzioni rilegato, annotazioni storiche, una spiegazione di come funziona una vera locomotiva a vapore e il gioco vero e proprio, il tutto impacchettato in una scatola per cassette di media dimensione. Il gioco è una simulazione della famosa locomotiva che faceva il percorso da Londra e Brighton nei primi anni '30. Il manuale spiega con chiarezza i comandi e contiene una mappa del percorso del treno, segnalando tutte le stazioni lungo la strada. Con la spiegazione del funzionamento interno della locomotiva, il giocatore può presto raggiungere una buona padronanza delle funzioni di ogni comando. Per facilitare le cose, una volta che il gioco è caricato, sono diponibili varie opzioni che consetnono un controllo limitato del treno. In questo modo il computer può seguire certe aree di operazioni mentre il giocatore acquista familiarità in altre aree.
Sono inoltre disponibili vari tipi di corse. Il giocatore può selezionare corse a orario, fermandosi a ognuna delle stazioni, corse non-stop o può cercare di superare il record di velocità da Victoria (la stazione centrale di Londra, ndr) a Brighton nella corsa del record. A complicare le cose al giocatore, le diverse corse prevedono carichi difficili e orari variabili.

C'è anche una "corsa problematica" che mette alla prova l'abilità del giocatore nel trattare le varie difficoltà che possono assalire un conducente. Durante ogni corsa sono imposti dei limiti di velocità a seconda delle varie aree del percorso. Così, alla fine della corsa, la prestazione del giocatore viene giudicata in tre campi: economia, sicurezza e puntualità. Per finire c'è una corsa dimostrativa.
Lo schermo è dominato principalmente dalla vista centrale che mostra i comandi della locomotiva e il percorso che le si snoda davanti accompagnato da alcuni elementi di paesaggio (tipo la centrale elettrica di Battersea), il tutto rappresentato come un disegno al tratto in bianco e nero. La grafica non è sbalorditiva, ma dà abbastanza informazioni perché il giocatore possa valutare l'ambiente circostante. Sfortunatamente è un po' a scatti.
Alla destra di questa zona ci sono due riquadri. Uno è per le pendenze che mostra, sia in forma lineare che numerica, la pendenza attuale del terreno sotto le rotaie. L'altro mostra la distanza in miglia da Victoria e per Brighton. Entrambi gli indicatori sono costantemente aggiornati durante la corsa. Alla sinistra del riquadro principale ci sono tre aree. In alto, un riquadro mostra i livelli di Velocità, Carbone e Acqua. Sotto questo c'è un orologio in tempo reale. Nella parte più bassa c'è un indicatore di segnali. Alla base dello schermo, appaiono, scrollando, dei messaggi che vi informano di qualunque problema insorgesse. Il giocatore può controllare il fischio, il fuoco, il correttore di frenata, i freni, la chiusura del carburante, il compressore, l'iniettore, il portello del fuoco e la valvola di tiraggio: nel complesso i comandi sono abbastanza curati. Il gioco è stato programmato con così tanta precisione che permette al giocatore di raggiungere gradualmente lo stile di gioco più complesso avendo contemporaneamente una buona varietà di gioco nel periodo intermedio. Bisogna acquisire tutti i tipi di abilità: dall'imparare come far fronte alle fermate di emergenza, a come trattare i segnali,

Presentazione 94%
Gran quantità di scelte; tutte le opzioni chiare come la luce del giorno.

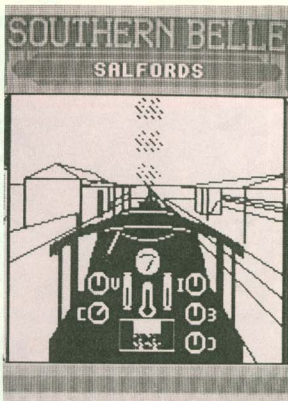
Grafica 70%
Chiara ma leggermente a scatti e in qualche modo noiosa.

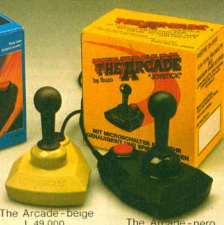
Istruzioni 88%
Ben scritte e precise. Il giocatore dovrebbe essere in grado di entrare senza difficoltà negli intrighi delle macchine a vapore.

Autenticità 91%
Eccellente.

Giocabilità 83%
Beh, è giocabile ma qualcuno potrebbe trovarlo monotono.

Rapporto qualità/prezzo 88%
Più economico di un modellino ferroviario...

Giudizio globale 88%
Una superba simulazione di un soggetto noioso.

a come alimentare carbone e acqua fino al compito relativamente semplice di entrare in una stazione (soprattutto quella di Brighton in cui è facile andare a sbattere se si corre troppo).

Non c'è dubbio che l'autore si sia molto preoccupato di ciò che riguarda il soggetto e, a scapito di una grafica sontuosa, abbia sviluppato un programma che si avvicina alla realtà come nessun altro programma per Commodore abbia fatto. Sfortunatamente per me, ciò non era sufficiente. Ho presto trovato la simulazione noiosa. Non c'è lo stesso senso di libertà che si prova in una simulazione di volo. Quello che offre è troppo poco per i miei gusti. Ho il sospetto che questo gioco piacerà solo agli aficionados del periodo e del soggetto. Detto questo, bisogna ammirare l'attenzione al dettaglio, che arriva fino alla diversa intensità degli sbuffi di vapore a seconda di quello che significano.

BIGGLES

Mirrorsoft, L.19.900 cassetta, joystick o tastiera. Per C64, Spectrum

Avete letto di lui sui libri, l'avete visto al cinema e ascoltato alla radio. Ora potete addirittura interpretare il ruolo di Biggles, il famoso eroe della prima guerra mondiale di WE Johns. Il gioco è diviso in due parti, entrambi caricabili indipendentemente dall'altra. La prima parte, chiamata *Timewarp*, comprende tre sotto-giochi separati e la seconda, *Sound Weapon*, è una specie di simulatore di volo d'elicottero con obiettivo.

Nel primo dei tre sotto-giochi del programma Timewarp vi trovate nel sedile del biplano Sopwith Camel di Biggles. Volando bassi sopra il territorio nemico in stile. ***Scramble***, dovete evitare i colpi della contraerea e di altri aeroplani nemici che cercano di farvi precipitare (ma anche voi potete rendergli pan per focaccia). Per completare questa parte dovete trovare e fotografare la nuova, orribile arma segreta del nemico.

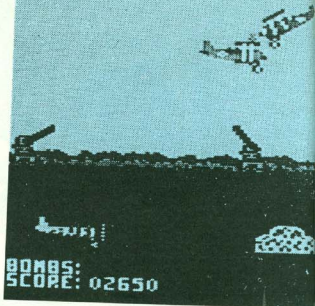
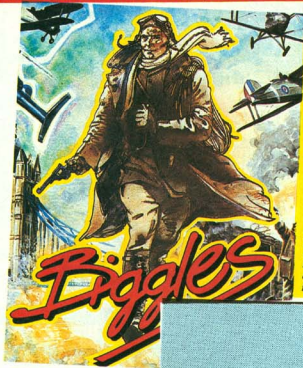
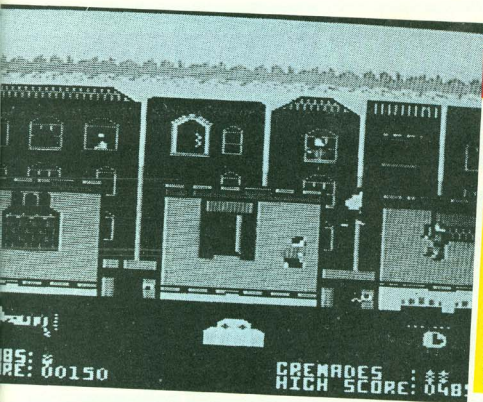
Il secondo sotto-gioco è una specie di imitazione di ***Green Beret***, nel quale dovete avventurarvi dietro le linee nemiche a piedi. Frotte di soldati nemici cercano di fermarvi, ma fortunatamente siete armati del vostro fedele fucile e di un paio di granate. Mentre vi spostate verso destra, lo schermo scorre mostrando altro territorio.

L'ultimo sotto-gioco è ancora del tipo a scorrimento orizzontale e ha luogo a Londra, anno 1986. Biggles ha il codice segreto (che gli verrà utile nel gioco *Sound Wapon*) e insieme al suo compagno deve sfuggire alla polizia, ma l'unico modo per farlo è saltare da un tetto all'altro. Controllate entrambi i personaggi, e premendo il pulsante di fuoco il comando passa da uno all'altro. Il problema è che lo schermo non scorre se uno dei due rimane indietro. L'altro grosso problema sono le guardie che gironzolano per i tetti: se una di loro tocca uno dei due eroi, perdete una vita.

Per tutta questa parte del gioco, Biggles viene catapultato casualmente da una situazione dall'altra, e la cosa può innervosire non poco. Quando muore, sia perché colpito dalla contraerea che perché colpito da un proiettile nemico o toccato da una guardia, Biggles viene automaticamente catapultato nel successivo sotto-gioco.

L'altro programma nel *package* di Biggles è un simulatore di volo di elicottero con visuale personale in 3D e qualche piccola aggiunta. L'obiettivo del gioco è trovare e distruggere l'arma sonora segreta del nemico: ciò si ottiene volando sopra i territori del nemico e degli Alleati e raccogliendo vari oggetti e persone. L'elicottero può tra-

Oh Dio, un altro gioco tratto da un film; un altro eroe che sembra una macchia indistinta; un altro gioco che prende qualcosa di decente e la trasforma in qualcosa di meno che decente. Il gioco stesso non esiste: l'hanno dimenticato da qualche parte. Dire ordinario vuol dire essere misericordiosi. Ma per 19.900 lire non vi aspettate certo qualcosa di ordinario. Io non lo comprerei e, se Biggles è nella vostra lista della spesa, vi consiglierei di dargli prima un'occhiata.

Non c'è molto che mi piaccia di Biggles. La musica non è gran che (WEMUSIC ha certamente fatto cose migliori), la grafica è piccola, mal definita e abbozzata e il gioco stesso è piuttosto ripetitivo e noioso. I primi tre giochi hanno obiettivi molto simili e benché adottino approcci diversi, se non è zuppa è pan bagnato. E sono pure monotoni da giocare. Il quarto gioco (sull'altro lato della cassetta) non è poi male, ma tutto sommato Biggles non vale il suo prezzo.

sportare fino a quattro persone e quattro oggetti simultaneamente: sta a voi decidere quali oggetti dovrebbero essere trasportati quando e dove. Il controllo dell'elicottero avviene nel modo tipico dei simulatori di volo e vi sono un mucchio di indicatori da abitacolo per controllare il volo. Per aiutarvi a localizzare i vari personaggi e oggetti avete a disposizione due mappe: radar e dettagliata. La mappa radar vi mostra l'intera zona del campo di battaglia, nella quale siete indicati come un gruppo di pixel lampeggianti. L'altra mappa mostra in dettaglio l'area immediatamente circostante e visualizza la posizione delle truppe nemiche, delle persone e degli oggetti. Se riuscite a distruggere l'arma sonora allora salverete in mondo e impedirete al malvagio Crucco (traduzione libera dell'originale Hun o Unno, che per noi ha poco senso, ndr) di vincere la prima Guerra Mondiale (nel caso non vi riusciate non disperatevi più di tanto: l'ha persa ugualmente, ndr).

Il film è molto bello: sfortunatamente non lo è il gioco. Infatti è pessimo. Il gioco Timewarp è orribile e frustrante da giocare, specialmente il saltellare da un tetto all'altro: cadi giù senza apparente motivo. L'altro lato non è molto meglio e diventa piuttosto noioso dopo che hai volato un paio di volte. La grafica manca d'ispirazione e il sonoro, benché non uno dei migliori della WEMUSIC, è la cosa migliore del programma. Preferirei fare l'eroe da un'altra parte.

"CHE E'?!"

Presentazione 70%
Schermo del titolo abbastanza piacevole, inclusa l'arietta della WEMUSIC, e buone istruzioni.

Grafica 41%
Complessivamente rozza, scialba e priva di varietà.

Sonoro 79%
Un paio di ariette della WEMUSIC risuonano per tutto il gioco.

Appetibilità 56%
I quattro programmi separati sembrano abbastanza facili, al principio...

Longevità 50%
... ma sono abbastanza difficili e in generale mancano di varietà.

Rapporto qualità/prezzo 43%
Vi sono quattro giochi in uno, ma nessuno dei quattro è poi gran bello.

Giudizio globale 48%
Niente di speciale.

MERMAID MADNESS

Electric Dreams, per C64 e Spectrum, cassetta L.22.250, solo joystick

Ciò che mi attira di più di questa dozzinale avventura dinamica è il superbo scenario intorno al quale ruota il gioco. Rende veramente più piacevole il giocare anche se dopo molte ore di accendi e spegni il gioco diventa noioso. In altre parole, è una cosa semplice con una grafica carina che si accompagna a una buona colonna sonora, ma dovrebbe veramente essere più economica.

"GLUG!"

Le assolate stazioni balneari sono spesso piene di belle fanciulle ballonzolanti, con lunghe gambe affusolate, sode tet... (smettila e torna al lavoro–**ED**) che prendono il sole distese sulla spiaggia. Tutti le guardano. Quello che nessun guarda invece sono le vecchiacce che zoppicano in giro quà e là, camminando col bastone o, se proprio sono fortunate, sui loro piedi callosi. **Mermaid Madness** racconta la storia delle pene di una queste vecchie zoppe. Myrtle ha 112 anni ed è stufa marcia. OK, non potrebbe mai dire di essere stata bella, ma nei suoi lunghi, lunghi anni non ha mai avuto un fidanzato. E' per questo che era stufa. Un giorno stava seduta sul lungomare leccando maliziosamente un lungo ghiacciolo rosso fragola quando notò l'uomo dei suoi sogni un certo Gormless Gordon, il Sommozzatore, e il suo cuore iniziò a sobbalzare. Indossava una muta e, essendo lei una feticista della gomma, la sua bramosia crebbe a dismisura. "Oh amore dei miei sogni, vieni da me" gemeva. E immediatamente gli dette la caccia.
Ora, Gordon era un uomo di poca intelligenza con un QI (Quoziente d'Intelligenza, giustappunto, ndr) pari a quello di un membro del Fronte Nazionale (un'organizzazione dell'estrema destra inglese, ndr) ma un'occhiata a quella massa elefantiaca di carne traballante che si dirigeva verso di lui sul lungomare, lo gettò nel panico e se la diede a gambe levate, starnazzando (sapete bene a cosa può assomigliare un uomo che corre con le pinne ai piedi, vero? ndr) a gran velocità. Il mare era il luogo più vicino dove nascondersi così si tuffò — splash! — e si sedette tremante sul fondo (non prima, però, di aver aperto la bombola di ossigeno).
La grassa vecchiaccia lo guardò immergersi e un ghigno appiccicaticcio le si diffuse sul volto sibilando. Non sapeva il povero Gordon che la vile e orrenda "femme fatale" in realtà era una sirena.

Anche se ha un'ambientazione molto divertente, Mermaid Madness è un'avventura dinamica piuttosto nella media e di fatto si riduce a essere una specie di "lunga e faticosa camminata a raccogliere oggetti e a depositarli al posto giusto". La grafica e il sonoro sono però molto carini e aggiungono colore a un gioco altrimenti noioso. Se vi piacciono le avventure dinamiche dategli un'occhiata e decidete da voi se vale la pena o no comprarlo.

Così Gordon se ne stava seduto sul suo letto acquatico, aspettando che la vecchiaccia se ne andasse, quando un'improvvisa massa di bollicine lo avvolse. Era la brutta grassona: le sue gambone a tronco d'albero si erano trasformate in una coda ruotante come quella di un'aringa. La caccia iniziò di nuovo e Gordon si immerse ancor più nelle profondità inospitali dell'oceano.

All'improvviso vide la carcassa di una nave affondata e nuotò verso una piccola caverna sottostante. La grassona, essendo di dimensioni obese, non poteva raggiungere il poveretto e si maledì. "Sì" disse nel suo gorgogliante linguaggio sottomarino "troverò il modo di prendere l'uomo dei miei sogni" e immediatamente si mise a scrutare il fondo del mare per trovare il modo di raggiungere il suo scopo. **Mermaid Madness** vi pone al controllo della vecchiaccia del mare e siete voi che dovete aiutarla nella sua ricerca per raggiungere l'uomo di gomma che ha fatto palpitare il suo cuore. L'area di gioco si compone di molti schermi che scorrono a mano a mano che Myrtle si sposta dall'uno all'altro. Il fondo del mare non è solo del tipo tutta-sabbia ma ci sono caverne e ogni tipo di asperità che Myrtle deve esplorare. Sparsi quà e là ci sono anche molti oggetti che, presi uno alla volta, aiuteranno la più abominevole sirena del mondo a portare a termine la sua ricerca. Per prendere un oggetto bisogna premere il pulsante di fuoco e per farlo entrare in funzione bisogna depositarlo al posto giusto.

Durante la ricerca Gordon consuma l'ossigeno (un segnalatore sullo schermo ne mostrerà il consumo): se Myrtle non libera lo sfortunato giovanotto abbastanza in fretta e l'ossigeno scende a zero il suo amore morirà di asfissia: miglior destino, per quel che lo riguarda, che essere abbracciato dai caldi seni di Myrtle. Anche l'energia che anima il disgustoso personaggio di Myrtle è in mortale pericolo. Il mare è pieno di pesci e altri animali sottomarini e se la "foul femme" li tocca perde un po' di energia.

Sfortunatamente può recuperare energie prendendo una delle tante bottiglie di birra disseminate per il luogo. Se Myrtle riesce a liberare Gormless allora il vero amore, e siamo sicuri che la grassona ce la farà, avrà il sopravvento...

Presentazione 80%
Schermo dei titoli musicato e fascette con scenario umoristico.

Grafica 83%
Insieme all'orribile coppietta molti pesci e cavallucci, tutti ben disegnati e animati.

Sonoro 86%
Tre motivetti carini vi intratterranno allegramente

Appetibilità 81%
La natura del gioco vi attrae immediatamente...

Longevità 74%
... ma non vi spinge a giocare per anni e anni.

Rapporto qualità/prezzo 76%
Un po' più che stravagante considerando che nell'offerta non c'è niente di eccezionale.

Giudizio globale 78%
Se vi piacciono le avventure dinamiche questa vale la vostra attenzione, altrimenti cercatevi qualcos'altro.

EHI, VOI!

**E' inutile che andiate cercando la mitica pagina dei punteggi!
Io il grande, l'unico, il potente signore dei punteggi ho deciso di rifocillare le mie ferree membra e i miei infallibili circuiti logici!
Quindi lo scoreboard è**

CHIUSO PER FERIE

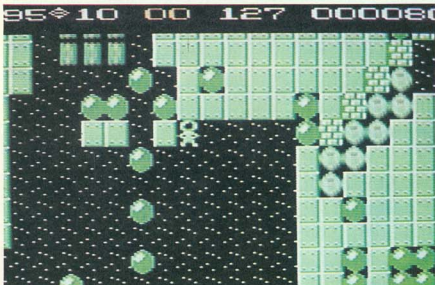
**Vi consiglio di utilizzare il tempo che misericordiosamente vi concedo per migliorare le vostre prestazioni!
Certo un po' di riposo ve lo meritate: prendete tutto il sole che volete, respirate tutta l'aria buona che i vostri malridotti polmoni di videoatleti possono contenere, rinforzate le vostre non troppo scattanti dita e ristabilite i vostri riflessi stanchi. Io vi aspetto al varco!
A settembre pretendo un'infilata di record da far paura a chiunque, me a parte, naturalmente.**

BUONE VACANZE!!

... ANCHE A NOME DEI MISERI MORTALI DELLA REDAZIONE DI ZZAP!

DOVE SONO?

BOULDERDASH III

First Star, L. 19.900 cassetta, solo joystick. Per C64.

La megastar dei margini di pagina di ZZAP!, Rocky Rockford, è tornata con un altro capitolo della popolare serie di ***Boulderdash***. Questa volta, comunque, il nostro eroe spingirocce ha indossato una tuta spaziale e le sue avventure si svolgono nei vuoti infiniti dello spazio, invece che sottoterra. Ci sono nuovi nemici per disorientare e confondere il povero Rocky e una grafica diversa, ma l'oggetto del gioco rimane lo stesso: raccogliere una data quantità di diamanti da una delle sedici caverne e scappare prima che scada il limite di tempo. L'area di gioco è approssimativamente lunga tre schermi e larga due e scrolla con i movimenti di Rockford. Ciascuna caverna solitamente comprende quattro elementi base — placche di metallo, rocce, muri e diamanti — nonché varie combinazioni di avversari (vedi scheda). Rocky può passare attraverso le placche ed i diamanti, ma non può attraversare i muri e le rocce, mentre certi nemici lo uccidono al contatto. Benché il gioco sia ambientato nello spazio, le rocce ed i diamanti ubbidiscono alla legge di gravità terrestre, cioè cadono a meno che non poggino su qualcosa. Ad ogni modo le rocce ed i diamanti non stanno immobili, ma cadono, se poggiano su altre rocce e diamanti.

Se una roccia o un diamante cadendo tocca Rocky, o se lui va a sbattere contro qualche nemico, scoppia e perde una delle sue tre vite. Fortunatamente ogni 500 punti viene assegnata una nuova vita. Quando è stato raccolto il numero di diamanti necessario, lo schermo lampeggia ed è tempo di prendere la strada dell'uscita, cioè un quadrato che lampeggia in maniera distinta. Il tempo che avanza viene convertito in punti bonus e Rocky viene trasportato alla caverna successiva. Se si supera il tempo limite, comunque, si perde una vita. Quando avete risolto tutte le sedici caverne il gioco ricomincia al livello successivo (ve ne sono cinque).

QUELLO SAREI IO?

I quattro avversari

BOCCHE
Hanno le stesse proprietà delle Lucciole in ***Boulderdash*** e ***Rockford's Riot***. Uccidono Rockford al contatto, ma se gli fate cadere addosso un masso le fate fuori, creando allo stesso tempo un buco quadrato.

OCCHI
Hanno le stesse proprietà delle Farfalle e anch'esse uccidono Rockford al solo contatto. Facendogli cadere addosso una roccia si trasformano in nove diamanti luccicanti.

IL MONOLITO
Questa minaccia si moltiplica attraverso il terreno e gli spazi vuoti. Può essere toccata, ma ha uno strano effetto sugli Occhi e le Bocche. Quando uno di questi viene a contatto con il Monolito, esplode, ma gli Occhi si trasformano in nove diamanti. Se intrappolato il Monolito, si trasforma in diamanti, ma se si espande fino a 200 quadrati allora si trasforma in rocce.

MURI MAGICI
Sembra un normale pezzo di muro, ma quando una rocchia o un diamante gli cade addosso, lampeggia ed emette un tintinnio. Se una roccia lo attraversa durante questo periodo si trasforma in diamante; viceversa, un diamante si trasforma in roccia. Quando il muro magico smette di lampeggiare, qualunque cosa gli cada sopra scompare per sempre.

LE SEDICI CAVERNE

CAVERNA A: INTRO
Una caverna relativamente facile dove l'obiettivo è semplicemente di raccogliere un dato numero di diamanti e scappare. Ci sono un paio di passaggi infidi dove un masso potrebbe schiacciare Rocky, ma se sta attento non ci dovrebbero essere problemi.

CAVERNA B: FORT KNOX
Il primo di molti schermi difficili. Oltre cinquanta diamanti sono racchiusi dentro quattro serie di "prigioni" di mattoni: come farà Rockford ad arrivarci? Beh, ci sono sei Bocche nella parte alta dello schermo che devono essere guidate nel posto giusto prima di fargli cader sopra delle rocce e...

CAVERNA C: TRANSFORM
In questo schermo appaiono per la prima volta i muri magici. Non vi sono sufficienti diamanti nella caverna per consentire a Rocky di concluderla, ma facendo cadere un masso attraverso i muri, questo si trasforma in diamante. Ah! C'è però un piccolo problema: i muri magici abbondano e se un diamante cade accidentalmente e va a cadere su un secondo muro magico...

CAVERNA D: REUNION I
Ecco il Monolito! Vi sono diversi Occhi in questa caverna e poiché essi si trasformano in diamanti a contatto con il Monolito, non dovete far altro che guidarli verso di lui... o forse c'è dell'altro?

CAVERNA E: MAZE I
Raccogliete i diamanti e tagliate la corda. Le molte Bocche sparse qua e là per la caverna obbligano Rockford a procedere furtivamente, ma per il resto si tratta di una caverna facile.

CAVERNA F: MAZE II
Simile alla Maze I, ma bisogna raccogliere molti più diamanti e ci sono molte più Bocche da evitare...

CAVERNA G: OBSTACLE
Ritorna il Monolito! Ora cerca di tagliare la strada per l'uscita a Rockford, quindi questi deve evitarlo rapidamente, prendere i diamanti e filarsela prima che diventi troppo grosso.

CAVERNA H: EASY
Vi sono tre livelli di muri magici e nessun diamante. Ricordate soltanto il vecchio detto "i muri magici trasformano le rocce in diamanti e i diamanti in rocce" e mettetevi al lavoro... ma fate attenzione: aspettate di aver disposto come si deve tutte le rocce prima di dare il via alla "frana".

CAVERNA I: CAVE-IN
Nessun nemico, ma un mucchio di tubi verticali

La grafica del primo Boulderdash *era abbastanza semplice, ma molto efficace e sono sorpreso (e infastidito) che la First Star l'abbia cambiata. La grafica a bassorilievo può essere "in", ma non funziona con questo tipo di gioco. Avrei preferito una nuova arietta per lo schermo di presentazione, ma almeno hanno lasciato intatti gli effetti sonori.*
La maggior parte delle caverne è difficile da portare a termine — benché sia certo che la Caverna A (è una vera chiavica, MM) errore?, ndr) è impossibile — ma mi sono divertito a giocare a Boulderdash III. *In effetti però è* Boulderdash *con degli schermi ridisegnati e lo considero un furto a quel prezzo. Detto ciò, è comunque una razione più che abbondante per gli affamati giocatori di* Boulderdash, *ma dovrebbe* essere meno caro.

collegati pieni di rocce e diamanti. Se Rocky fa attenzione e non fa stupidate — come fermarsi sotto una rocchia in caduta — non avrà molti problemi a completare questa caverna.

CAVERNA J: THE GUARDS
Bisogna raccogliere soltanto dieci diamanti, ma ciascuno di essi è posto all'estremità di un tubo sigillato guardato a vista da una Bocca. Fortunatamente, c'è una fila di massi che può essere fatta precipitare sulle Bocche una volta che sono state liberate.

CAVERNA K: GOOD LUCK
Questa è quasi impossibile! Nessun diamante, ma soltanto un Monolito racchiuso dentro una piccola "prigione" di mattoni e alcune Bocche. Fate un buco nel muro per liberare il Monolito e poi intrappolatelo rapidamente per trasformarlo in diamanti.

CAVERNA L: THE TRAP
Un'altra caverna infida. Il Monolito deve essere intrappolato prima che diventi troppo grosso; non facile, poichè il Monolito si espande a velocità tremenda.

CAVERNA M: REUNION II
Il Monolito e un mucchio d'Occhi. Fate in modo che vengano a contatto con il Monolito e avrete un muccio di diamanti pronti per essere raccolti.

CAVERNA N: LIBERATOR
Il Monolito è completamente intrappolato dalle Bocche nel lato sinistro della caverna e sul lato destro c'è un muccio di Occhi anch'essi in trappola. Probabilmente penserete di dover, in qualche modo, portare gli Occhi verso il Monolito per produrre i diamanti, ma non è così. O meglio, non necessariamente...

Grafica 73%
A bassorilievo, efficace e ben fatta, anche se piuttosto strana se siete abituati alla normale grafica di ***Boulderdash***.

Sonoro 62%
Ricompare il motivo originale di ***Boulderdash*** e sono sempre in evidenza i soliti effetti sonori.

Appetibilità 93%
Come tutti i giochi della serie è diabolicamente compulsivo: sentite che DOVETE risolvere tutti gli schermi...

Durabilità 93%
E quasi tutti gli schermi sono difficili.

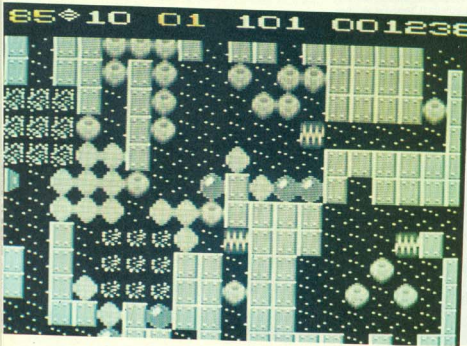
Rapporto qualità/prezzo 88%
Un paio di deca per un progrmma che vi terrà inchiodati allo schermo per settimane!

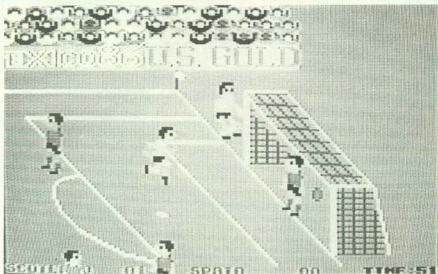
Giudizio globale 93%
Se volete che vi vengano i capelli grigi e che vi cadano (sempre che non ve li strappiate prima) andate a comprare questo eccezionale programma.

JR

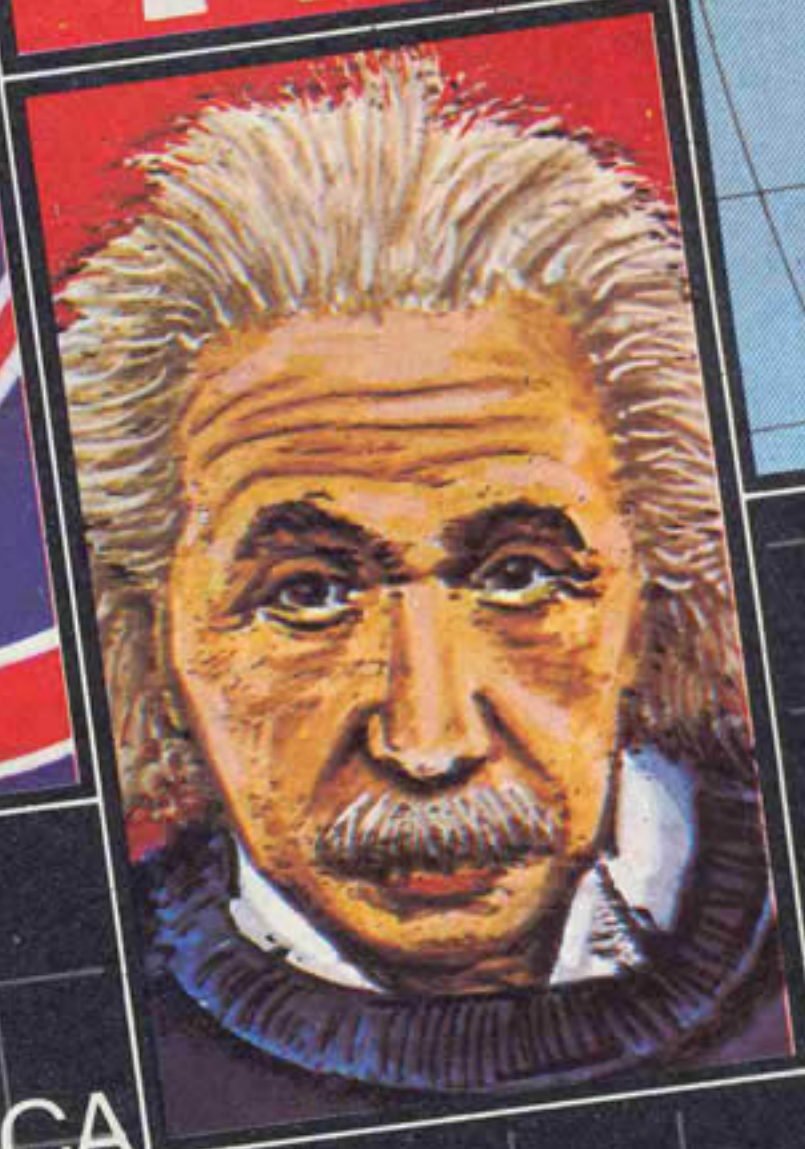
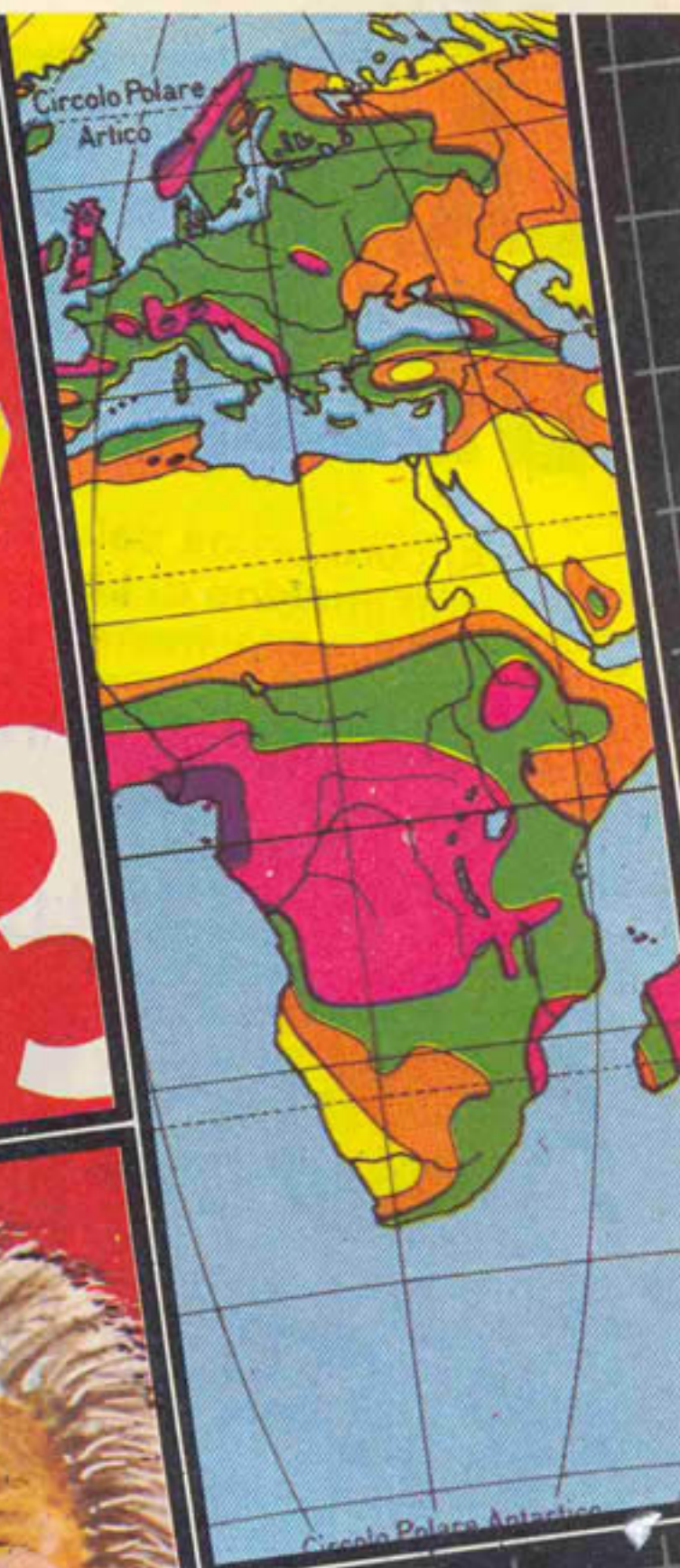
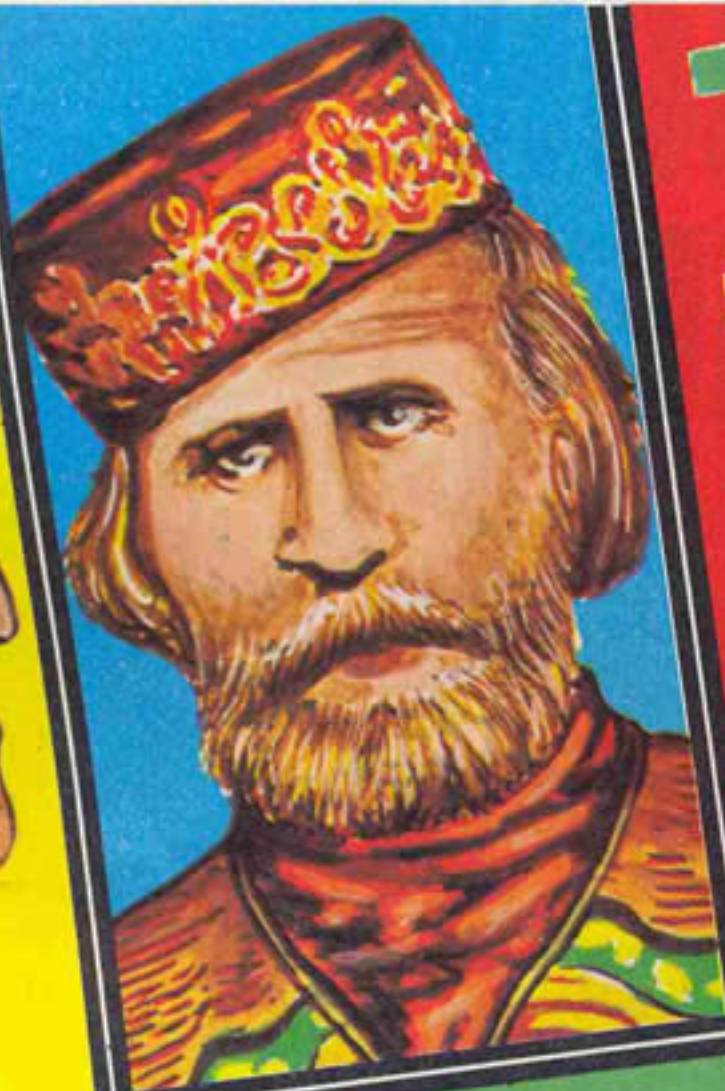
Devo ammettere che pensavo che un altro gioco di Boulderdash *sarebbe stato una vera noia, ma la First Star ha veramente fatto del suo meglio. La grafica è stata completamente ridisegnata mettendo un po' in crisi, almeno inizialmente, anche il più fervente giocatore di* Boulderdash *e gli schermi sono diabolicamente difficili. La presenza di un paio di nuovi nemici sarebbe stata accolta con piacere: quelli di questo gioco non sono altro che i vecchi ridisegnati, ma anche così è tremendamente difficile, straordinariamente appetibile e, a mio parere, il migliore della serie* Boulderdash.

G.L

Ecco un altro gioco della serie Boulderdash *e come gli altri due l'unico vero cambiamento è il suffisso. E' corretto dire che la grafica è diversa, come la confezione cerca di farvi capire in tutti i modi (mettere sulla fascetta la scritta Metalgrafik (Tm) è un po' esagerato considerando che si tratta della buona vecchia grafica a bassorilievo (Tm). I nuovi schermi sono ragionevolmente ben disegnati e offrono più della giusta quantità di divertimento per i* Boulderdash *— dipendenti, forse addirittura 19.900 lire di divertimento. Se la First Star fosse onesta, dovrebbe pubblicare un editor per* Boulderdash, *ma dubito che lo facciano perché ciò significherebbe tagliarsi finanziariamente la gola per quanto riguarda* Boulderdash. *Fa niente, devo infatti ammettere di essermi divertito con* Boulderdash III *e probabilmente tirerei fuori, se necessario, i due deca per giocarlo.*

WORLD CUP CARNIVAL

US Gold, cassetta, L.19.900, uno o due joystick, per C64, C16, Spectrum

I Campionato del Mondo di calcio si è appena concluso e, se non vi fossero bastate le partite vere, ecco qui **World Cup Carnival** (WCC, per abbreviare, ndr) della US Gold col quale potrete giocare le vostre partite. Il programma vi consente di allestire il vostro piccolo, personale campionato del mondo partendo dai quarti di finale. Quando il programma è caricato vi viene chiesto di inserire il numero dei giocatori e le squadre scelte da ognuno. Dopo di ché il computer prende il controllo di tutte le altre squadre rimaste e possono iniziare le partite vere e proprie. **WCC** è simile a **International Soccer** con veduta tridimensionale del campo e con il gioco che si svolge lungo tre schermi che scrollano con la palla. All'inizio del gioco le due squadre escono dagli spogliatoi e prendono posizione in campo. Quando tutti sono pronti inizia la partita. Voi controllate l'uomo più vicino al pallone e lo potete muovere per tutto il campo. Quando la palla gli arriva sui piedi inizia automaticamente a controllarla fino a quando premete il tasto di fuoco per calciarla. Il giocatore avversario può rubare la palla in vostro possesso semplicemente correndovi contro, obbligandovi così a riprenderla. Se non siete in possesso di palla e premete il pulsante di fuoco il comando passa al giocatore più vicino al pallone (può esservi utile quando il giocatore che in quel momento comandante è lontano dal pallone).

Quando il vostro avversario ha la palla dentro l'area, il portiere passa automaticamente sotto il vostro controllo, permettendovi di fargli fare un tuffo a destra o a sinistra. Azioni quali i calci d'angolo, le rimesse laterali e i rinvii da fondo campo vengono fatte automaticamente da un servizievole compagno di squadra, mentre i calci di punizione vengono eseguiti dal giocatore. La partita si gioca su 90 minuti simulati con un corto intervallo a metà tempo. A fine partita appare il risultato e, se vi siete qualificati, passate alla fase successiva. Il gioco continua nello stesso modo attraverso le semifinali e le finali, al vincitore delle quali viene mostrata una rappresentazione della coppa Jules Rimet e quindi proclamano vincitore. La confezione di **WCC** è veramente smagliante e di grande effetto. Innanzitutto c'è un manifesto che dà un sacco di informazioni e aneddoti sulla Coppa del Mondo. C'è anche un tagliando per un concorso a cui potete partecipare gratuitamente il cui primo Premio è un lettore CD, un manifesto della Coppa del Mondo e degli adesivi, le istruzioni in formato Poster e uno stemmino in stoffa del Mundial.

International Soccer della Commodore *è ottimo, e questo è più di quanto si possa dire del gioco vero. Non mi piace il calcio. E non mi piace neanche* World Cup Carnival. *Mentre lo giocavo continuava a balzarmi alla mente la parola fetenzia. La grafica nel suo complesso è una fetenzia. Ventidue tozzi gobbi zoppicanti in un campo di calcio con problemi sismici mentre una selezione casuale di pixel pretende di essere una folla di spettatori: e anche dei peggiori. Ugh. Anche la musica che accompagna il gioco è una fetenzia, e farebbe rivoltare* Rob Hubbard *nella sua, proverbiale, tomba. Ma la fetenzia più grossa di* World Cup Carnival *è il gioco stesso, che praticamente è* World Cup II *della Artic con qualche variazione in meno. A parte il manifesto luccicante e il distintivo in stoffa della confezione (ehi, mamma, guarda: me lo puoi cucire?!) c'è semplicemente una pila di fetenzie di cui si sente l'odore a chilometri di distanza. Evitate ad ogni costo questo gioco.*

Presentazione 92%
Confezione veramente smagliante con manifesti, ecc., ma è come se fosse una bella mela rossa piena di vermi.

Grafica 24%
Grassi sprite traballanti e scrolling gelatinoso.

Sonoro 29%
Un motivetto così rivoltante che è una gioia abbassare il volume al minimo.

Appetibilità 34%
La febbre dei Mondiali può suscitare un certo interesse iniziale...

Longevità 21%
... ma la semplicità e bassa qualità del gioco ne annulla presto l'effetto.

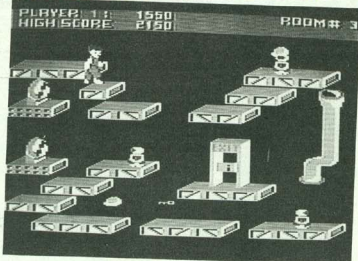
Rapporto qualità/prezzo 13%
19.900 lire sono veramente eccessive per qualche manifesto luccicante e una fiacca partita di pallone.

Giudizio globale 11%
Stupido imbroglio che dovrebbe essere gettato in un profondo buco nero e lasciato lì a morire.

"OH, NO!"

BUDGET

OLLIE'S FOLLIES

Americana, per C64 e Atari, cassetta, L.9.900, solo joystick

C'era una volta un piccolo bellimbusto dai capelli blu, chiamato Ollie, che trotterellava felice per le strade pensando ai fatti suoi. All'improvviso vide una fabbrica e, essendo curioso per natura, decise di balzarci dentro per vedere cosa si nascondeva dietro i suoi misteriosi portali. Non sapeva quel gioiellino di uomo che quella fabbrica era diabolica e che nessun umano lavorava al suo interno: solo mefitici robot che amano distruggere i loro creatori. Una volta entrato scoprì che il solo modo per uscire era di attraversarne le 24 diverse stanze, ostacoli permettendo. Ogni stanza occupa uno schermo ed è composta di piattaforme e vari congegni automatici. Ollie può saltare di piattaforma in piattaforma, anche se deve fare attenzione ad atterrare sano e salvo: può solo cadere da una distanza ravvicinata altrimenti perde una delle sue cinque vite. Ogni schermo ha un'uscita che Ollie deve raggiungere se vuole scappare e venire automaticamente trasportato in un'altra situazione più difficile (negli schermi più avanzati per far entrare in funzione l'uscita bisogna prima raccogliere una chiave).

I robot-guardia e altri avversari meccanici vanno su e giù dalle piattaforme e, se vengono a contatto con Ollie lo uccidono, ma possono essi stessi essere uccisi: sparse qua e là per lo schermo ci sono delle pillole di energia. Se Ollie ne raccoglie una, per un certo periodo di tempo, si trasforma in un killer di robot e può sbarazzarsi dei robot, toccandoli. Dopo pochi secondi ritorna al suo placido stato normale.

Ai livelli più avanzati appaiono altri mostriciattoli: ragni, ventilatori, raggi laser, per citarne alcuni. Alcuni di questi si possono ridurre all'impotenza, altri invece bisogna solo evitarli. Gli schermi successivi introducono anche degli elementi della fabbrica che possono essere usati a vantaggio di Ollie: saltando dentro le tubature si può passare a un altro punto dello schermo, dei trasportatori gli permettono di raggiungere le parti più inaccessibili, ci sono anche delle piattaforme semoventi e delle palle per rimbalzare e raggiungere la parte opposta dello schermo.

Scappare da una fabbrica diabolica non è mai un compito facile.

JR

Ollie's Follies è un gioco niente male. Anche se l'ambientazione appartiene al vecchio regime dei computer giochi, è ben implementato e ci sono alcuni interessanti rompicapi, e vari elementi di sfida coi quali cimentarsi. La grafica è ragionevolmente buona, il sonoro non è pessimo, e il gioco nel suo complesso si fa giocare veramente bene. Se vi piacciono i "platform game" uscite e andate a comprarlo: non è niente male.

Mi ha piacevolmente sorpreso scoprire che Ollie's Follies, nonostante l'età, non sia poi così brutto. La grafica e il sonoro non ti prendono molto ma per essere un "platform game" è OK. Ci sono alcuni begli elementi di gioco — anche se alcuni sono molto simili a quelli di Bounty Bon (ma chi uscì per primo?) — e devo dire che mi è abbastanza piaciuto giocarci.

All'inizio pensavo che l'Americana pubblicasse un gioco sulle passate imprese del nostro Mr Frey. Ma Ollie's Follies non ha niente di interessante, sono solamente le imprese di uno sprite goccioloso su uno sfondo di piattaforme tridimensionali. La grafica è abbastanza buona, specialmente se si considera l'età del gioco, e così pure gli effetti sonori. Ma in fin dei conti non è altro che un mediocre gioco della categoria economica. Se vi piace il genere allora dategli un'occhiata, altrimenti...

Presentazione 79%
Piacevole schermo dei titoli con diversi schermi di fondo per dare al giocatore un assaggio di ciò che succederà.

Grafica 66%
Anche se la gamma dei colori è un po' blanda, i personaggi e gli schermi non sono affatto brutti e fanno abbastanza bene il loro dovere.

Sonoro 67%
Un'allegra canzoncina nello schermo dei titoli e alcuni effetti OK.

Appetibilità 70%
Il primo paio di schermi sono opportunamente facili da dare assuefazione...

Longevità 68%
... e dopo un po' inizia a diventare molto difficile.

Rapporto qualità/prezzo 75%
Ventiquattro schermi di azione a un prezzo facilmente abbordabile.

Giudizio globale 70%
Un vecchio ma buono "platform game".

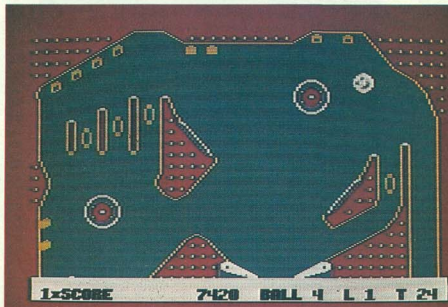
SLAMBALL

Americana, L. 9.900 cassetta, solo joystick. Per C64

E' arrivato il grosso e cattivo Mostro Americana e ha fatto un sol boccone del flipper della Mastertronic, che è la dimora della sorridente famiglia ***Slamball***, un clan di simpatiche palline. Il flipper è dentro lo stomaco del mostro e la vita delle palline non è delle più facili. Il flipper funziona ugualmente e poiché il mostro sa che la croccante famiglia *Slamball* (Hey ragazzi, non vi sembra di esagerare con questa similitudine antropomorfa?, ndr) è dentro il suo stomaco, le sputacchia in gioco una dopo l'altra. La buca del flipper, che normalmente recupera la pallina, è infatti direttamente collegata con l'apparato digestivo del mostro. Fortunatamente però, come membro della società segreta per la protezione delle palline da flipper, siete riusciti a comandare a distanza, via collegamento radio, il flipper ed ora dovete evitare che uno qualunque della famiglia *Slamball* vada a finire nell'apparato digestivo del Mostro Americana.

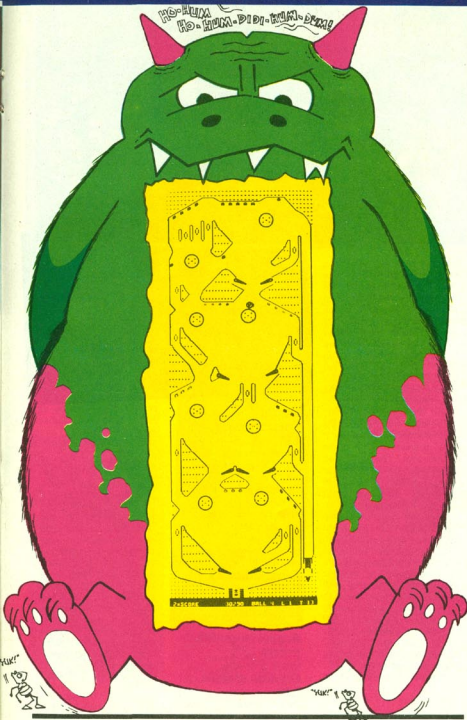
Il gioco ruota attorno ad una finestra a scorrimento verticale che si apre su un piano di gioco grande come quattro schermi. Anche se è il mostro premere il tasto "play", sta a voi decidere con che potenza la pallina verrà lanciata nel piano di gioco. Vi sono in tutto quattro coppie di flipper e le varie posizioni del joystick determinano i loro movimenti: il joystick a sinistra fa muovere i flipper di sinistra, il joystick a destra muove i flipper di destra e tirandolo all'indietro si muovono tutti i flipper.

Tutte gli elementi di un normale flipper sono presenti: funghetti, corridoi e tutto il resto. C'è anche un *nudge* (ovvero una funzione "spinta") per i casi di estremo pericolo.

Colpendolo, il mostro vacilla facendo vacillare l'intero piano di gioco. Quando un membro della famiglia Slamball sta per fare una brutta fine è saggio ricorrere al *nudge* come ultima risorsa. Sfortunatamente un uso continuato del *nudge* fa venire il tilt e i flipper vengono disattivati fino a che la pallina va a finire nel canale alimentare del mostro. Molto digestivo.

Attorno al piano di gioco vi sono un certo numero di enzimi dello stomaco del mostro, a gruppi di quattro, in attesa che una *Slamball* gli passi sopra. Una *Slamball* che passa sopra un enzima scompare e quando viene divorato un intero gruppo si materializza una macchia. Date un colpo ben assestato a questa macchia prima che si distrugga sbattendo contro le pareti del piano di gioco e si incrementa il moltiplicatore del punteggio. Al massimo potete moltiplicarlo per quattro, poiché se colpite un altra macchia il moltiplicatore si azzera e si ritorna al punteggio normale. Se catturate tutti gli enzimi allora quel livello viene considerato completato e vi viene regalato un bonus per ogni pallina rimasta.

Gli effetti sonori sono opportunamente in stile flipper e per tutto il gioco potete sentire il mostro brontolare mentre cammina.

Che gioco brillante! Semplice, eppure incredibilmente appetibile e giocabile. E' bello trovare un gioco inoffensivo e non "pompato che puoi caricare sul tuo computer e giocare senza dover passare allo schermo successivo o risolvere. Nessun sbattimento, solo un gran divertimento. La grafica va bene e il sonoro è senza fronzoli, ma la giocabilità è superata e lo scenario è totalmente stupido. Siate furbi e tirate fuori le 9.900.

Mi piace Slamball. Erano secoli che non giocavo un gioco così e per giunta ti "prende" subito. Benché sia soltanto una semplice implementazione del flipper è così ben pensato che è un gran bel divertimento. Per i fanatici della grafica c'è poco da restare sorpresi; i colori sono vistosi ma la pallina si muove in modo estremamente convincente. Per quello che costa, Slamball sarà un duro avversario da battere anche per gli ottimi "affari" offerti attualmente dalla Mastertronic. Andate subito a comprarne una copia.

Se avete guardato lo scenario, avrete probabilmente rimesso il gioco sullo scaffale del negozio, il che sarebbe un errore poiché Slamball vale ogni lira del suo prezzo in quanto a divertimento. Tecnicamente è abbastanza fluido, ma certamente non impressiona visivamente, ma non importa poiché è un ottimo gioco di flipper con alcune insolite aggiunte. Non ci si mette niente a prenderlo in mano, ma è difficile da mettere giù.

Presentazione 80%
Semplice, con simpatiche apparizioni.

Grafica 65%
Grande, piuttosto semplice e colorata a forti tinte, ma i movimenti della palla sono convincenti.

Sonoro 79%
Buoni sia gli effetti da flipper che l'atmosfera da stomaco gorgogliante.

Appetibilità 96%
Non si può sbagliare: non c'è niente che vi trattenga dal divertirvi immediatamente.

Longevità 96%
Ha l'ingrediente essenziale: non sai quando smettere.

Rapporto qualità/prezzo 99%
A quel prezzo è regalato.

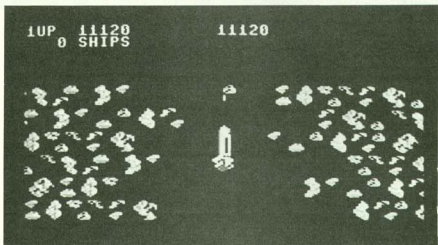
Giudizio globale 96%
Un gioco di flipper altamente giocabile che crea dipendenza.

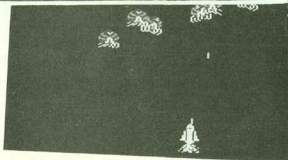
MOON SHUTTLE

Americana, L.9.900 cassetta, solo joystick. Per C64

Allarme rosso! Quattro tipi diversi di alieni bavosi hanno invaso la nostra cintura di asteroidi! E, come al solito, tocca a voi spazzarli via. Ma come fare? Mandare un vecchio *shuttle* equipaggiato di laser per farli fuori? Sì, sembra una buona idea. Ed ecco che si parte, e non indaffaratevi neanche a tornare indietro se fallite l'impresa...

Gli aggressori alieni si trovano all'altra estremità della cintura d'asteroidi, che deve essere attraversata prima di poter cominciare l'assalto. Lo *shuttle* parte dal basso dello schermo e viaggia rapidamente verso la massa di rocce sovrastanti.

Muovendosi a destra e a sinistra e sparando rapidamente, si può aprire un passaggio. Spingendo il joystick verso l'alto, aumenta la velocità, ma se sbattete contro una roccia siete fatti. Se invece riuscite a passare senza danni otterrete un bonus. Lo *shuttle* appare nuovamente nella parte bassa dello schermo e può sparare e muoversi a destra e sinistra.

Gli alieni scendono in picchiata dall'alto e dai lati dello schermo e lanciano missili mortali. La prima ondata staziona nella parte alta dello schermo e gli alieni sono piuttosto docili. Le ondate successive sono più aggressive e difficili da far fuori.

Dopo un certo numero di ondate si passa nuovamente a schivar rocce, e poi segue un altro attacco degli alieni, e via così fino a quando perdete tutte le vite o vi annoiate e spegnete il computer.

Ha ha ha. Penso che alla US Gold siano dei gran burloni! Moon Shuttle. *Boom! Ha ha ha. Il gioco è veramente tremendo: la vostra astronave che viene attaccata da ridicoli alieni che vagano senza meta, sparacchiando qualche missile. Il sonoro è una minaccia per le orecchie e la grafica è proprio come Margaret Thatcher, scialba, noiosa e del tutto antiquata. Fatevi un favore e lasciatelo perdere.*

In quanto "spara e fuggi", Moon Shuttle *è terribile, antiquato e pizzoso: un po' come uno Space Invaders con meno alieni da uccidere. Sia la grafica che il sonoro sono buoni, ma il gioco... beh, anche a sole 7900 lire, è uno scherzo se confrontato con giochi come* Uridium *o* Dropzone. *Non mi ha fatto alcun effetto.*

Presentazione 43%
Opzione per due giocatori: questo è tutto.

Grafica 36%
Sotto la media e piuttosto vecchiotta.

Sonoro 9%
Semplice e estremamente vecchiotto.

Appetibilità 29%
Può agganciare qualcuno...

Longevità 12%
... ma non per molto.

Rapporto qualità/prezzo 18%
Non proprio alto.

Giudizio globale 13%
Una sventura.

Sinistra, destra e fuoco: che sballo! Moon Shuttle *sembra essere stato disegnato da qualcuno con l'immaginazione di un bambino imbecille, caduto dal seggiolone all'età di sei mesi. Direi che* Moon Shuttle *è semplice è dir poco. Dire che* Moon Shuttle *è noioso è dir poco. Non volendo essere volgari, direi che non c'è niente da dire su* Moon Shuttle *se non di non comprarlo.*

SHAMUS

Americana, L.9.900 cassetta, solo joystick. Per C64, Atari

Mi ricordo quando lo giocavo sul l'Atari secoli fa e pensavo fosse la cosa migliore che avessi mai visto. Oggigiorno, il gioco è molto lontano da questa definizione, ma è tutt'ora un divertente arcade-adventure con sparatorie. La grafica non è brillante e il sonoro non è stupendo ma il programma è presentato simpaticamente con quattro diverse mappe da esplorare e risolvere. Se volete un arcade-adventure divertente ed economico, allora dategli un'occhio; potrebbe piacervi.

The Shadow è uccel di bosco! Si, proprio così e toccherà a voi, mettendovi nei panni di ***Shamus***, distruggerlo e liberare il mondo da tale malvagità. Ha! Pensavate che stessimo parlando di The Shadow, cioè del tipino fino di ZZAP!, vero? Beh, non è così. The Sharow in questione è un orribile crudelone che mangia bambini e legge gli elzeviri di Nantas Salvalaggio, e come si può vedere, chiunque sia così malvagio deve essere fatto fuori.

Shamus è un arcade-adventure giocato in stile ***Sabre Wulf***, un gioco a "schermi multi-stanze" visti dall'alto, ma con gli *sprite* visti di fianco (più o meno come un quadro di Picasso) e quello che l'intrepido eroe deve fare è penetrare nel cuore della fortezza del perfido Shadow e distruggerla. Questo castello è composto di diverse stanze, sparse su 32 schermi complessivi, attraverso le quali Shamus trotterella, raccogliendo tutto quello che può prima di terminare la sua opera. Alcune stanze hanno uscite bloccate da lucchetti e l'unico modo per aprirli è trovare in un'altra stanza la giusta chiave colorata. Vi sono anche dei *mystery bonus* sottoforma di punto di domanda e pozioni per vite extra.

Tutti i muri sono elettrificati e se Shamus ne tocca uno ha un attacco della sindrome "forse era meglio la sedia elettrica: almeno ci si sta seduti" e viene trasformato in un mucchietto di cenere, perdendo una vita. I robot sputalaser di Shadow vagano per le stanze e cercano di uccidere il nostro eroe sparandogli o toccandolo con i loro esoscheletri elettrificati. Fortunatamente Shamus è armato di un potente fucile laser Ion Shivs (™, brevetto in attesa di registrazione) e può sparare ai mortali abitanti del luogo prima che essi danneggino il suo rosa e fragile corpo.

Per tutto il gioco, Shadow controlla le deambulazioni di Shamus e se lo sfortunato ragazzo si attarda troppo in una stanza arriva Shadow in persona a dargli la caccia, ben deciso a fargli la pelle. Sparare al malvagio tipastro lo immobilizza soltanto per un secondo, ma questa pausa dà a Shamus il tempo necessario per scappare in un'altra stanza.

Shamus sta diventando vecchiotto, e si vede. Graficamente è molto semplice, proprio come gli effetti sonori e il gioco stesso. Non mi è mai piaciuto (preferisco il seguito, Shamus Case II), ma questo non significa che a voi non piacerà: dategli un'occhiata, potreste anche accorgervi che vi piace.

Povero vecchio Shamus, è quasi vecchio come il mio ZX81. Eppure questo era uno dei miei favoriti nell'epoca d'oro del software; oggigiorno non riesce proprio ad entusiasmare. Anche quello che una volta sembrava uno schema di gioco eccezionale appare ora semplicissimo. Anche coloro che non hanno mai visto Shamus *prima d'ora, si annoierebbero certamente: in confronto alle uscite di oggi è proprio rozzo. Al massimo dategli un'occhiata, specialmente se siete un fan del genere* Robotron *(forse volevi dire Berzerk, vero Gary? Ma guarda un po', ci tocca anche riprenderli questi inglesi, ndr).*

Presentazione 86%
Bellissimo il luogo dello schermo del titolo. Parecchie opzioni.

Grafica 45%
Personaggi e fondali semplici.

Sonoro 69%
Buona musica per lo schermo del titolo e effetti sonori qui e là.

Appetibilità 56%
All'inizio, moderatamente appetibile.

Longevità 50%
Moderatamente giocabile, alla fine

Rapporto qualità/prezzo 55%
Economico e moderato.

Giudizio globale 51%
La fatina dai capelli turchini non potrebbe essere più moderata di così.

BREAKDANCE

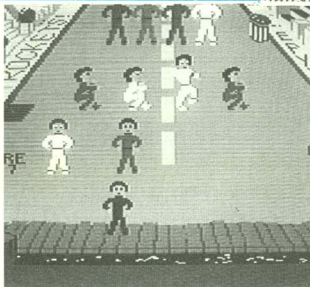
Americana, L.9.900 cassetta, solo joystick. Per C64

Breakdance risale ai tempi in cui un mucchio di gente pensava fosse divertente autoinfliggersi lesioni di ogni tipo — comprese quelle al cervello — a tempo di una musica appropriatamente chiamata «break».

Ci sono quattro giochi e nel primo l'obiettivo è raccimolare punti ripetendo attentamente i passi di *Hot Feet* — il più ganzo breaker del quartiere — le cui mosse diventano progressivamente più complesse con il crescere del punteggio. E' disponibile un modo allenamento per prendere familiarità con le varie mosse (ottenute manipolando il joystick). La velocità di reazione non è importante, bensì l'accuratezza. Se un giocatore fa una mossa sbagliata, appare il messaggio «Wack Out» e il punteggio ritorna a zero.

Il secondo gioco aggiunge qualcosa in più. La ferocissima *Rocket Crew* ha invaso il vostro territorio. Dovete quindi rifare un certo numero di mosse di breakdance per spaventarli prima che vi gettino nel fiume. I ballerini della gang devono essere affrontati in successive battaglie di breaking, fino a che non vengono sconfitti tutti.

«Perfections Dance Puzzle» (ovvero l'Enigma della danza della perfezione, ndr) è il terzo esercizio; una versione più complessa del primo gioco, ma con tempo limite. Il giocatore deve sfidare *Boogaloo Brewster*, Re del breakdancing. Principalmente, è una lotta uno contro uno dove l'avversario esegue una intera sequenza di mosse che devono essere ripeture entro il limite di tempo.

Il quarto gioco non è competitivo. Potete coreografare un'intera serie di mosse ed eseguirle sul palco. Vi sono due schermi. Il primo è uno schermo-menù dal quale sceglierete tutte le mosse per il ballo, che consente di selezionare fino a quattordici mosse, utilizzabili in qualunque combinazione e ripetibili quante volte si vuole fino ad un massimo di 251. Ogni volta che viene scelta una mossa, appare nella parte inferiore dello schermo un *breaker* a dimostrarla.

Quando avete completato la serie, l'opzione «Go Dance», lo schermo cambia e appare il palco. Il joystick serve allora a muovere il ballerino per il palco mentre esegue le mosse, e i movimenti possono essere accellerati o rallentati. Il ballo può essere salvato su nastro e ricaricato in seguito. La quinta parte del gioco, il «Grand Loop», è una combinazione successiva dei primi quattro stadi, dando così un senso di progressione logica. Tutte le «breakdanze» sono accompagnate da quella che il libretto d'istruzioni chiama *breakdancin'music*. Infine, le istruzioni includono una guida all'esecuzione delle mosse vere citate nel gioco.

Nel complesso, Breakdance è noioso. Tre dei quattro giochi sono essenzialmente variazioni dello stesso tema, e sono tutti abbastanza pizzosi. Ad ogni modo, la coreografia è un gran ridere ed è l'unica cosa divertente del gioco. Anche così, Breakdance *non è un bell'esempio di gioco economico e non posso certo raccomandarlo.*

Quattro giochi separati su una cassetta per sole 7.900 lire! Caspita! C'è soltanto un grosso problema: tre dei quattro giochi sono noiosi e quasi uguali. La parte migliore è la coreografia e ciò soltanto perché i «breaker» sembrano completamente stupidi mentre ballano. Grafica pizzosa, sonoro pizzoso, gioco pizzoso... detto tutto.

Questo è uno strano gioco, quantomeno. Non è poi così difficile da giocare ma, nonostante una terribile colonna sonora, può essere abbastanza divertente (se avete un buon sense of humor). Ad ogni modo, il multilo ad è noioso e non riesco ad immaginare che qualcuno voglia salvare della serie di mosse. E' più da guardare che da giocare. Se vi piace questo genere di cose, non potete lamentarvi del prezzo. L'ho trovato divertente per alcuni minuti, ma diventa subito una pizza.

Presentazione 70%
Instruzioni chiare e schermo menù. Il caricamento della cassetta è adeguato.

Grafica 51%
Sprite grassocci e rozzi, con buona animazione e sfondi colorati.

Sonoro 49%
Ce n'è molto, ma non molto entusiasmante e poco vario.

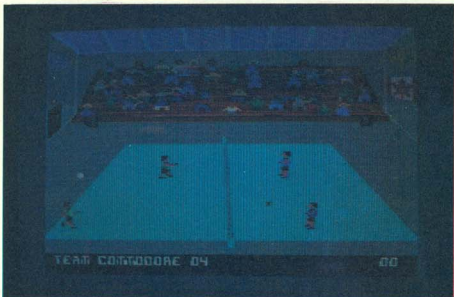
Appetibilità 52%
Facile entrarci e all'inizio anche un po' divertente.

Longevità 31%
I primi tre giochi sono monotoni, ma la coreografia è divertente.

Rapporto qualità/prezzo 40%
Non è che offra molto per 7.900 lire.

Giudizio globale 35%
Piacerà soprattutto ai breaker che vogliono ricordare i bei tempi andati.

INTERNATIONAL VOLLEY

Entertainement Usa, Commodore 64, cassetta L. 7.900, Joystick.

Praticato su tutte le spiagge da Jesolo ad Acapulco, toccasana degli studenti oppressi dalle interrogazioni, la pallavolo arriva anche nel vostro computer.

International Volley della Entertainment USA Mastertronic, giunge in Italia proprio quando questo spettacolare sport ha il suo momento di gloria grazie alle affermazioni delle nostre nazionali.

Due tipi di campo di gioco, palazzetto oppure in riva al mare, sulla spiaggia, 9 diversi livelli di difficoltà e possibilità di sfidare con un vostro amico il computer sono le caratteristiche principali di questo gioco.

Come se non bastasse **International Volley** rispetta le regole, la tecnica e la velocità di questo dinamico sport: vince chi arriva prima a 15, il punto è assegnato solo se avete la battuta, la palla deve essere spedita nel campo avversario sopra la rete senza farle toccare terra e con un massimo di tre tocchi. Nella realtà di ogni squadra è composta da sei giocatori mentre nel gioco gli omini sono solo due.

È possibile realizzare i classici schemi con la ricezione difensiva, l'alzata e la schiacciata finale.

Una piccola X, che appare sullo schermo quando il giocatore tocca la palla, indica il punto dove quest'ultima toccherà terra. La forza della vostra risposta è determinata dal bottone di sparo. In pratica, posizionando il giocatore vicino al punto di arrivo della palla la risposta è automatica. Premendo il pulsante di sparo quando il giocatore tocca la palla aumentate la forza della risposta. Premendo e rilasciando velocemente il pulsante, il giocatore si lancia in uno spettacolare tuffo nel tentativo di recuperare una palla imprendibile.

Nel doppio scambio il colpo più difficile è la schiacciata. Posizionate la testa del giocatore perfettamente sotto la X e premete il pulsante di sparo e quindi rilasciatelo prima che la palla tocchi terra.

Ai livelli più impegnativi il computer vi può piazzare delle micidiali schiacciate superiori mentre eventuali net vengono considerati degli errori.

Forse non sentirete il rimbombo della palestra oppure non rischierete di farvi bucare il pallone da qualche bagnante intollerante, **International Volley** vi assicura un certo divertimento anche se certi giochi e scambi sono realizzabili con una certa difficoltà. La familiarità con i movimenti non è certo immediata e richiede una certa pratica per capire come reagisce il vostro giocatore ai comandi del joystick. Comunque, se riuscite ad arrivare al terzo tocco e schiacciare la soddisfazione e lo spettacolo sono assicurati.

"THWACK!"

Presentazione 65%:
Numerose le variazioni per la partita illustrate dal menù iniziale e simpatica l'idea dei due campi di gioco anche se superflua.

Grafica 60%:
Invece dei noiosi e rumorosi gabbiani e motoscafi avremmo preferito degli omini più grandi.

Sonoro 50%:
La musica possiamo sopportarla quando giochiamo in spiaggia ma è noiosa in palestra. Fortuna che si può escludere.

Appetibilità 80%:
Come primo tentativo di pallavolo elettronica non possiamo lamentarci. Con un po' di fantasia e pazienza si possono realizzare anche discreti scambi.

Longevità 70%:
Consigliabile soprattutto con amici esperti oppure per rilassarsi in attesa dell'ora di Hitchkock oppure della prossima serie di Bonanza.

Rapporto qualità/prezzo 79%:
Buon gioco sportivo e curato discretamente nella tecnica e nella spettacolarità.

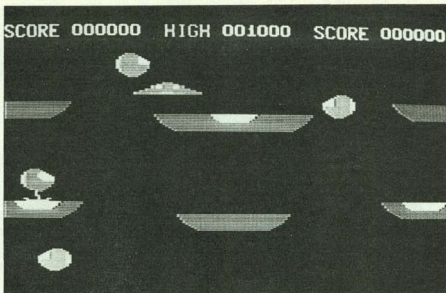
Giudizio globale 75%:
Insistiamo. Peccato per gli omini. Avremmo apprezzato di più anche le scivolate sul parquet senza ginocchiere.

RETURN OF THE SPACE WARRIORS

Alpha Omega, L.7.900 cassetta, joystick o tastiera. Per C64

Per Edward Egg, del pianeta Egg, la vita è dura. Vivere sul pianeta Egg è un bel problema poiché tutti gli abitanti si chiamano Edward ed inoltre sono tutti delle uova. La vita di Edward Egg è particolarmente problematica in questo momento poiche è stato scelto tra migliaia di candidati (tutti col nome Edward Egg) per difendere il pianeta Egg dagli *Space Warriors*. Ecco quindi che sale nella sua navicella a forma di uovo per ingaggiare battagia con i Guerrieri dello Spazio le cui astronavi, per una qualche strana coincidenza, hanno anch'esse la forma di uovo.

La battaglia ha luogo sulle Piattaforme della Battaglia dell'Uovo, un'arena di piattaforme appositamente disegnate per questo combattimento. La posta in palio è altissima: se il nostro ovoidale eroe viene colpito dagli *Space Warriors* allora essi potranno rivendicare il diritto di conquista sul pianeta Egg. Oh, no! Tra le orde di guerrieri nemici c'è il Colonnello Warrior, un uomo particolarmente crudele. E' facile da riconoscere nel mucchio degli *Space Warriors* poiché è a bordo di una delle prestigiose Ovonavi Blu.

Lo svantaggio principale nell'ingaggiare battaglia con il Colonnello Warrior è che la sua ferocia aumenta durante la battaglia; è un brutto cliente e quindi Edward deve stare molto attento. Il protocollo della Battaglia dell'Uovo ha delle regole ferree; la più importante è che non devono essere usate armi. Sulla parte superiore di ciascuna Ovonave c'è un cuscinetto distruttivo. Colpendo questo cuscinetto, l'Ovonave nemica esplode in mille pezzi e il Casco di Tuorlo del guerriero cade nel vuoto fino a che non tocca una piattaforma. Se questo Casco non viene raccolto prima di un certo tempo, si trasforma nel Colonnello Warrior. Per far si che il combattimento sia corretto anche la Ovonave di Edward ha un cuscinetto distruttivo e se viene colpito perde una vita.

Un altro cattivo da tener d'occhio è il Grand Egg. Una volta fiero capo del Pianeta Egg, questo ex notabile è diventato un mutante dopo essere caduto in una padella radioattiva. Ora vaga per le Piattaforme della Battaglia dell'Uovo in stato di incoscienza, cercando di far fuori gli abitanti di Egg con il suo tocco mortale.

Ogni ondata si conclude ogni qual volta il plotone di *Space Warriors* è stato eliminato da Ed. Dopo aver superato un paio di ondate c'è una fase bonus nella quale Ed deve raccogliere un certo numero di Caschi di Tuorlo prima che si trasformino in Colonnelli Warrior.

Return of the Space Warriors *è* Joust *con uova invece che struzzi e dal punto di vista della giocabilità la migliore versione di questo gioco arcade per il 64. E' la giocabilità che dà valore a questo* Return of the Space Warriors *poiché la grafica è veramente orribile. Per quanto riguarda il movimento è tutto OK ed anche gli effetti sonori sono buoni.* Return of the Space Warriors *è un buon gioco e vale quello che costa. Dategli un'occhiata.*

Benché il nome di questo gioco sia un po' banalotto è in effetti una buona versione del classico da bar della Williams, Joust. *La grafica è un po' rozza ma la giocabilità è buona, con la giusta quantità d'inerzia tale da rendere il volo infido. Mi sarebbe piaciuto vedere dei veri e propri struzzi volanti piuttosto che delle misere uova, ma suppongo che sarebbe chiedere troppo. Se vi piaceva* Joust *dategli un'occhiata: è la cosa che più gli si avvicina per il 64.*

Presentazione 81%
Generalmente buona; disponibili alcune buone opzioni.

Grafica 38%
Uova, Uova e piattaforme; e le piattaforme sono anche molto squadrate.

Sonoro 77%
Buoni effetti sonori benché a volte stridano tra di loro.

Appetibilità 81%
Molto "Joustoso" e altrettanto giocabile.

Longevità 76%
Rompere uova può diventare un po' ripetitivo ma un bel gioco d'azione, tutto sommato.

Rapporto qualità/prezzo 82%
Un buon affare che risalta non poco se confrontato con altri giochi economici.

Giudizio globale 80%
Un gioco di tutto rispetto che merita l'attenzione di chiunque.

PARADE

Ed ecco finalmente la prima classifica compilata in base alle preferenze dei lettori italiani!
Non è niente male e, a parte qualche titolo, attualissima, a smentire chi sostiene che i videogiocatori di casa nostra sono in ritardo rispetto ai loro colleghi angloloni.
Una sola domanda. Siete sicuri che un gioco con un misero 77% in pagella meriti il primo posto?

1. (12) COMMANDO
ELITE
ZZAP! PAGELLA 77%

2. (4) WINTER GAMES
US GOLD/EPYX
ZZAP! PAGELLA 94%

3. (2) URIDIUM
HEWSON
ZZAP! PAGELLA 94%

4. (1) PARADROID
HEWSON
ZZAP! PAGELLA 97%

5. (3) MERCENARY
NOVAGEN
ZZAP! PAGELLA 98%

6. (22) HARDBALL
ACCOLADE
ZZAP! PAGELLA 93%

7. (5) SUMMER GAMES II
EPYX
ZZAP! PAGELLA 97%

8. (10) ELITE
FIREBIRD
ZZAP! PAGELLA 95%

9. (9) EIDOLON
ACTIVISION
ZZAP! PAGELLA 97%

10. (6) BOUNDER
GREMLINS GRAPHICS
ZZAP! PAGELLA 97%

11. (–) YIE AR KUNG FU
IMAGINE
ZZAP! PAGELLA 68%

12. (8) PITSTOP II
EPYX
ZZAP! PAGELLA 91%

13. (7) WAY OF EXPLODING FIST
MELBOURNE HOUSE
ZZAP! PAGELLA 93%

14. (29) KORONIS RIFT
ACTIVISION

15. (11) LITTLE COMPUTER PEOPLE
ACTIVISION
ZZAP! PAGELLA 97%

16. (28) REVS
FIREBIRD
ZZAP! PAGELLA 96%

17. (20) ROCK'N'WESTLE
MELBOURNE HOUSE
ZZAP! PAGELLA 53%

18. (13) RAMBO
OCEAN
ZZAP! PAGELLA 65%

19. (23) FIGHT NIGHT
US GOLD
ZZAP! PAGELLA 93%

20. (–) ROBIN OF THE WOOD
ODIN
ZZAP! PAGELLA 92%

21. (19) WHO DARES WINS II
ALLIGATA
ZZAP! PAGELLA 90%

22. (21) ZOIDS
MARTECH
ZZAP! PAGELLA 96%

23. (–) BOMB JACK
ELITE
ZZAP! PAGELLA 47%

24. (25) KIK START
MASTERTRONIC
ZZAP! PAGELLA 91%

25. (–) CRITICAL MASS
DURREL
ZZAP! PAGELLA 59%

26. (–) FRANK BRUNO's BOXING
ELITE
ZZAP! PAGELLA 69%

27. (–) POPEYE
DK'TRONICS
ZZAP! PAGELLA 78%

28. (–) PSI 5 TRADING Co.
US GOLD/ACCOLADE
ZZAP! PAGELLA 88%

29. (–) TOUR DE FRANCE
ACTIVISION
ZZAP! PAGELLA 78%

30. (–) BEACH HEAD II
US GOLD
ZZAP! PAGELLA 90%

ZZAP! PARADE

Nome ....

Cognome ....

Indirizzo ....

....

....

I miei giochi preferiti:

1 ....

2 ....

3 ....

4 ....

5 ....

Spedite Zzap! Parade, Studio VIT, Via Ariberto, 20 - 20123 Milano

ZZAP! TOP SECRET

So per sicuro che Gary Penn ha ricevuto una serie di lettere minatorie, alcune delle quali provenienti dalla nostra redazione, per il male provocato a centinaia di Pet Person ormai in coma da mesi a causa di un suo tip imbecille! Il dottore per LCP **si è molto arrabbiato, perché sostiene che non si trattano così le persone, anche se piccole. Sono d'accordo con lui e penso che chi ha provato a sfrattare la sua LCP andrebbe punito, ma siccome non vogliamo (io e il dottore) che le case su disco rimangano vuote abbiamo deciso di trovarvi un nuovo inquilino.**
Sembra che debbano capitare proprio tutte a me...
Nel numero 2 le poke di Uridium **sono scomparse nel nulla. Sono veramente potenti e danno grandi soddisfazioni e mi dispiace che non abbiate potuto usarle. Questa volta ho inchiodato il listato! Non possono sfuggirvi!**
Un'altra cosa, prima che me ne dimentichi. La Novagen ha prodotto, per soddisfare i superpatiti, una versione 1.5 di Mercenary **denominata The Second City. Iincredibbile, ma vero! Caricate il nastro come se fosse una normale partita salvata e scoprirete che c'è un'altra città da esplorare dall'altra parte del pianeta. Niente male, no? Bene, passiamo ai tip...**

BRUCE LEE
(Datasoft)

Trolly da Bolton, Lancs vi manda i suoi saluti e queste poke che non richiedono il reset del computer.
Prendete la prima copia di **Bruce Lee** che vi capita sotto mano e battete questo listatino:

```
10 FOR A=300 TO 308: READ
B:POKE A,B:NEXT
20 DATA 169,165,141,38
30 DATA 29,32,132,255,96
```

Battete **RUN (RETURN)** e dopo aver ravvolto il nastro battete **LOAD (RETURN)** per caricare la prima parte del gioco.
Quando appare **"READY"** inserite...
POKE 1011,44 (RETURN)
POKE 1012,1 (RETURN)
... seguito da **RUN (RETURN)**. Il gioco finirà di caricare, partirà e sia il giocatore uno che il due avranno vite infine. È d'un bello...

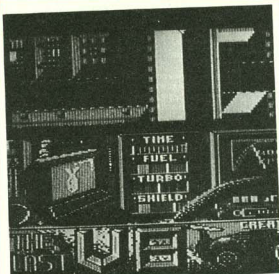
FOURTH PROTOCOL
(Hutchinson)

Prima Parte
Quando vi viene chiesto di andare a Stoccolma rispondete YES e guardate la scheda su Nilson. Allora volerete a Umea e poi a Storuman dove troverete Anna Nilson. Esaminate gli effetti per trovare un'impronta digitale; questa non è l'impronta di Nilson che risulta registrata. Infatti è di Stenberij. Leggete la sua sccheda e quella del Comandante. Tornate a Londra e trovate il numero di telefono di Plumb. A questo punto dovreste avere circa 760 di porestigio e 85%.
Le risposte alle domande sono:
1) FAULKNER
2) SWEDISH
3) NILSON
4) STENBERIJ
5) FINGERPRINT
6) GAZA STRIP
7) FALSE FLAG
N.B.: Non potete completare il gioco se non avrete l'impronta digitale di Stanberij. L'11 luglio vi verrà consegnata la vostra password per l'ascensore nella seconda parte: ASPEN.
Seconda Parte
Cercate il soprabito e aprite la serratura della scrivania. Andate a nord e cercate lo schedario. Trovate Preston per prendere una ID card. Guardate in giro finché non trovate un computer, prendetelo e poi usate l'ascensore.
Andate al secondo piano e parlate con Harcourt-Smith. NON prendete la cartella di documenti, perché non riuscireste ad andarvene. Usate sempre la metropolitana. Scendete a Westmister e attraversate il ponte. Andate avanti ficnhé non trovate una casa diroccata. Entrate e vederete Penfold da Admin. Parlategli e vi darà un foglio con un messaggio. Come decodificarlo? Proseguendo troverete Boots in Oxford Street. Potete comprare una macchina fotografica per 50 sterline. Dovrete trovare un'università e un computer. Battete SVETOFOR e vi risponderà TRAFFIC LIGHT, misterioso vero? Prendete un libro di fisica ed esaminatelo.

ARK PANDORA
(Rino)

Prendete il **CROCIFISSO** (crucifix) e la **RETE FINE** (fine net). Andate nel **FIENILE** (barn) e usate la rete per prendere il **FIL DI FERRO** (ferret). Lasciate la rete e andate alla **PRIGIONE** (jailhouse) e usate il fil di ferro per prendere la **CHIAVE** (key). Lasciate il fil di ferro, trovate l'**ALTO PRELATO** (high priest) e tirategli il crocifisso. Prendete la sua **TONACA** (robe) e andate alla prigione. Indossate la tonaca e le guardie vi faranno entrare. Andate in cima alla cella e usate la chiave per liberare i prigionieri.

ROBIN OF THE WOOD
(Odin)

Una POKE facile, facile per Spectrum. Tutto quello che dovrete fare è riavvolgere il nastro, battere **MERGE** e premere **ENTER**.
Fate partire il registratore e quando appare il messaggio d7**OK** fermatelo.
Battete **1035 POKE 49111,0** e **ENTER**.
Poi **GOTO 1000** e fate ripartire il nastro.
Più semplice di così...

THE LAST V8
(Mastertronic)

Finalmente qualche poke per questa meraviglia economica, grazie a Gary Saunders di Lexden, Essex.
Piazzate la cassetta nel registratore, riavvolgete il nastro e digitate quanto segue:
POKE 43,200: LOAD (RETURN)
Premete **PLAY** sul registratore e quando appare **"SYNTAX ERROR"**, inserite queste poke...
POKE 43,1: POKE 2152,248: POKE 2153, 252: RUN (RETURN)
Quando il computer resetta potrete battere una serie di poke "caldissime"...
POKE 7149,173 (RETURN) per tempo infinito
POKE 7326,173 (RETURN) per carburante infinito
POKE 7858,173 (RETURN) per schermi infiniti
Battete **SYS 3328 (RETURN)** per partire. Le poke renderanno un po' più facile il percorso, ma non meno impegnativo il gioco.

TAPPER
(Sega)

Birra a go-go con due tips, per 64 e Spectrum, di questa versione casalinga del coin-op della Sega.

C 64
Prendete il nastro e lanciatelo nel registratore! Mò scrivete:

```
10 FOR A=300 TO 313:READ B:POKE A,B:NEXT
20 DATA 169, 165, 141, 27, 79
30 DATA 169, 0, 141, 51, 128
40 DATA 32, 132, 255, 96
```

Quando tutto è pronto battete **RUN (RETURN)** seguito da **LOAD (RETURN)**. A questo punto sarebbe auspicabile la pressione del tasto play. Quando sullo schermo avvamperà "READY" sarà il momento di schiaffarci queste POKE:
POKE 1011,44 (RETURN)
POKE 1012,1 (RETURN)
POKE 306,(1-15) Numero dello schermo **(RETURN)**
Bene, adesso battete **RUN (RETURN)**. Il programma dovrebbe caricare e partire e voi avrete vite infinite. Potrete anche decidere il livello di gioco.

SPECTRUM
Anche qui si va per vite infinite.
Battete il listino sottostante e date il **RUN**. Se non vengono segnalati errori fate partire il registratore.

```
10 CLEAR 65535
20 LET T=0:FOR N=23296 TO 23395: READ A:LET T=T+A*-POKE N,A:NEXT N
30 IF T<>9545 THEN PRINT "DATA ERROR": STOP
40 RANDOMIZE USR 23296
100 DATA 237, 91, 83, 92, 42, 89, 92, 43, 205, 229, 25, 6, 3, 197, 221, 33, 128, 91, 17, 17
110 DATA 0, 175, 55, 205, 86, 5, 193, 16, 240, 42, 83, 92, 237, 75, 139, 91, 205, 85, 22, 42
120 DATA 83, 92, 237, 91, 143, 91, 25, 34, 75, 92, 221, 42, 83, 92, 237, 91, 139, 91, 62, 255, 55, 205, 86, 5, 42
130 DATA 83, 92, 17, 244, 3, 25, 235, 33, 92, 91, 1, 8, 0, 237, 176, 33, 0, 0, 34, 66, 92, 62, 1, 50, 68, 92, 201, 13, 197, 245, 90, 28, 23, 2, 213.
```

FINDERS KEEPERS
(Mastertronic)

Cassetta in posizione di partenza. Battete questa poke:
POKE 43,200:LOAD (RETURN)
Quando appare **"SYNTAX ERROR"**, inserite...
POKE 43,1 (RETURN)
POKE 49332,248: POKE 49333,252: SYS 49152 (RETURN)
Ora battete **RUN (RETURN)** per caricare il gioco. Quando il 64 resetta sparatevi questa violentissima poke...
POKE 29791,0 (RETURN)
Seguita da **SYS 40083 (RETURN)** pper partire col gioco.

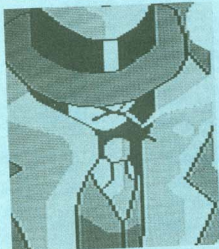
PAC MAN
(Datasoft)

Qualche poke per il buon vecchio Pac Man. Sbattete il mastro nell'apposito registratore, battete **LOAD (RETURN)** e pigiate **PLAY**. Quando il computer vi dice **"READY"**, inserite:
POKE 1010,76: POKE 1011,248: POKE 1012,252: RUN (RETURN)
A questo punto verrà caricatò il resto del programma. Quando il 64 resetta, scrivete questa poke:
POKE 5737, (0-255) numero di vite **(RETURN)**
SYS 2064 (RETURN) per avviare il gioco.

ROLLER COASTER
(Elite)

Questo è un bel listato per **Roller Coaster** su Spectrum, tutto quello che dovete fare è batterlo. Date il **RUN** e fate partire il nastro dall'inizio. Avrete vite infinite.

```
10 PAPER 0:INK 0:BORDER 0: CLEAR 24831
20 LET LIVES=10:FOR N=6451 2 TO 1E9:READ
A:IF A< 256 THEN POKE N,A:NEXT N
30 LOAD ""CODE
40 POKE 64174,252
50 POKE 64276,14:POKE 6427 7,252
60 CLS:RANDOMIZE USR 64070
70 DATA 8, 253, 124, 254, 250, 48, 3, 253, 115, 0, 8, 195,
175, 250
80 DATA 62, LIVES, 50, 76, 152, 50, 131, 143
90 DATA 62, 33, 50, 242, 142, 62, 195, 50, 27, 143
100 DATA 195, 60, 140, 999
```

Se volete più di una sfida omettete la linea 90. Potete anche controllare il numero di vite alterando il numero dopo **LET LIVES =** nella linea 20.

MUGSY'S REVENGE
(MElbourne House)

* Non donate mai più di un grand (1000 dollari) al fondo di beneficenza della polizia.
* Cacciate solo un grand per mettere in piedi la rete di contrabbando.
* Cercate di sistemare nel vostro deposito 100 barili e poi vendeteli a carichi di camion.
* Ingaggiate "Spud" Murphy per 15 grand e mettete un contratto sulla testa di Capo Rockerfeller, oppure vi succhierà i soldi di un terzo volta dopo volta.

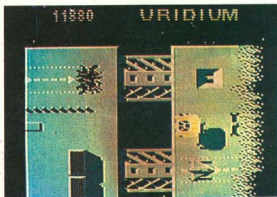
WIZARD LAIR
(Bubble Bus)

Darren Taylor e Andrew Torkington ci hanno mandato tutte le sette password di questo gioco caldo della Bubble Bus. Sono queste:
CAIVE
L HAWLO
L CRYPT
L DUNGN
L VAULT
L LIAYR
L LYONS

URIDIUM
(Hewson)

Eccole finalmente, con un mese di ritardo potrete finire **Uridium!**
Riavvolgete il nastro e battete il listato:

```
10 PRINT CHR$(147)
20 FOR A=49152 TO 49202:READ B:POKE A,B:-NEXT
30 SYS 49166
40 DATA 162, 20, 189, 33, 192, 157, 198, 224, 202
50 DATA 16, 247, 76, 0, 224, 32, 44, 247, 169, 0
60 DATA 141, 32, 208, 32, 108, 245, 169, 192, 141
70 DATA 239, 3, 76, 167, 2, 76, 141, 65, 13
80 DATA 169, 249, 141, 66, 13, 169, 12, 141
90 DATA 67, 13, 108, 0, 128
```

Scrivete **RUN (RETURN)** e premete **PLAY**.
GOOD ZAPPING!

WILLOW PATTERN
(Firebird)

Dunque, prima di tutto devo dirvi che queste poke richiedono il reset del vostro 64 e che sono state inviate da Stephen Stockdale e di Hucknall, Notts. Caricate il gioco, resettate il computer e battete...
POKE 3121,32 (RETURN) per impedire alle armi sul ponte di uccidervi
POKE 2394,(0-255) numero delle vite **(RETURN)**
Il gioco parte con **SYS 2304 (RETURN)**.

OLLIE'S FOLLIES
(Americana)

Lo sapete che se all'inizio del gioco battete **FRANK** saltate al livello 5?! CERRTO! Ma non è tutto, perché se battete **FANDA** vi ritrovate al livello 9!
No, non siamo fuori! Proprio per niente.

MASTERTRONIC

SUPERMARKET

COMMODORE 64	QTY
005 BMX RACERS	
017 CHILLER	
021 1985	
022 BIG MAC	
023 SPOOKS	
024 SKY JET	
026 KIK START	
027 THE CAPTIVE	
028 FINDERS KEEPERS	
029 ACTION BIKER	
030 HUNTER PATROL	
031 EXCALIBA	
032 BMX TRIALS	
033 SPACE HUNTER	
034 THE HUMAN RACE	
035 KANE	
036 ZZZ	
037 ONE MAN & HIS DROID	
038 NONTERRAQUEOUS	
039 FORMULA 1	
041 PHANTOMS of the ASTEROID	
042 DEMONS OF TOPAZ	
043 KEN TILLA	
044 INTERNATIONAL VOLLEYBALL	
045 VIDEO POKER	
047 WING COMMANDER	

VIC 20	QTY
211 PSYCO SHOPPER (8 K esp.)	
212 HEKTIK (8 K esp.)	
213 DOODLE BUG	
214 R-I-P	
215 ROCK MAN	
216 KING TUT	
217 CRAZY CAVEY	
218 GAMES DESIGNER	

ATARI 130/800	QTY
230 ACTION BIKER	
231 ONE MAN & HIS DROID	
232 VEGAS JACKPOT	
233 VIDEO POKER	
234 KIKSTART	

C 16/PLUS 4	QTY
302 VEGAS JACKPOT	
303 BMX RACERS	
304 SPECTIPEDE	
305 FORMULA 1	
306 SQUIRM	
307 TUTTI FRUTTI	
308 ROCKMAN	
309 BIG MAC	
310 CAVE FIGHTER	
311 MR. PUNIVERSE	
312 HEKTIK	
313 RETURN OF ROCKMAN	
314 KIKSTART	
315 STREET OLYMPICS	
316 FINGERS MALONE	
317 OBLIDO	

SPECTRUM 48 K	QTY
416 FINDERS KEEPERS	
417 FORMULA 1	
421 LOCOMOTION	
424 ACTION BIKER	
425 NONTERRAQUEOUS	
426 JASON GEM	
427 ONE MAN & HIS DROID	
428 ROCKMAN	
429 CAVES OF DOOM	
430 SPECVENTURE	
431 1985	
432 SOUL OF A ROBOT	
433 GRAPHICS CREATOR	
434 INCREDIBLE FIREMAN	
435 DEVILS CROWN	
436 SKY RANGER	
438 TICKET TO RYDE	
439 VIDEO OLYMPICS	
440 MOLECULE MAN	

MSX	QTY
601 SPACE WALK	
602 FINDERS KEEPERS	
603 CHILLER	
604 FORMULA 1	

Prezzo L. 7.900
IVA inclusa

MAD
(MASTERTRONIC ADDED DIMENSION)

COMMODORE 64	QTY
080 THE LAST V8	
081 THE GOLDEN TALISMAN	
082 MASTER OF MAGIC	
083 SPELLBOUND	
084 COUNTDOWN TO MELTDOWN	
085 ICE PALACE	
086 SOCCER	

SPECTRUM 48 K	QTY
130 SPELLBOUND	
131 KNIGHT-TYME	
132 SPORT OF KINGS	
133 DELTA WING	
136 CONQUEST	

SPECTRUM 128 K	QTY
140 KNIGHT-TYME	

ATARI	QTY
240 THE LAST V8	
241 SPELLBOUND	

C 16/PLUS 4	QTY
330 BANDITS AT ZERO	

FIREBIRD SUPER-SILVER

COMMODORE 64	QTY
810 CHIMERA	
811 WILLOW PATTERN	
812 THUNDERBIRDS	
813 MICROCOSM	

Prezzo L. 11.900
IVA inclusa

MEGAGIOCHI!

COMMODORE 64	LIT.	QTY
701 ROCK'N WRESTLE Melbourne	19.900	
702 ELITE Firebird	49.000	
703 REVS Firebird	49.000	
704 MUSIC SYSTEM Firebird	49.000	
705 ZOIDS Martech	19.900	
706 URIDIUM Hewson	19.900	
707 STRIP POKER Martech	19.900	
708 QUAKE MINUS I Mondith	19.900	
709 ENIGMA FORCE Beyond	19.900	
710 VISITORS Ocean	19.900	
711 MUGSY'S REVENGE Melbourne HSE	19.900	
712 RASPUTIN Firebird	19.900	
713 WORLD CUP CARNIVAL US Gold	19.900	
714 RED HAWK Melbourne Hse	19.900	
715 THE PLANETS Martech	19.900	
716 KNIGHT GAMES English	19.900	
717 GREEN BERET Imagine	19.900	
718 KUNG FU MASTER US Gold	19.900	
719 BOUNDER Gremlin	19.900	
720 DESERT FOX US Gold	19.900	
721 ELEKTRAGLIDE English	19.900	
722 RAMBO Ocean	19.900	
723 BOMB JACK Elite	19.900	
724 COMMANDO Elite	19.900	

C-16/PLUS	LIT.	QTY
340 WINTER OLYMPICS Tynesoft	19.900	
341 KUNG FU KID Gremlin	19.900	
342 BEACH HEAD US Gold	19.900	
343 WORLD CUP CARNIVAL US Gold	19.900	
344 COMMANDO Elite	19.900	

MSX	LIT.	QTY
600 MSX HITS Compilation	27.250	
610 ZOIDS Martech	19.900	
611 STRIP POKER Martech	19.900	
612 NIGHT SHADE Ultimate	19.900	
613 GUNFRIGHT Ultimate	19.900	
614 BOUNDER Gremlin	19.900	

SPECTRUM	LIT.	QTY
861 GYRON Firebird	27.250	
862 ELITE Firebird	49.000	
863 STRIP POKER Martech	19.900	
864 VISITORS Ocean	19.900	
865 GREEN BERET Imagine	19.900	
866 WORLD CUP CARNIVAL US Gold	19.900	
867 THE PLANTES Martech	19.900	
868 BOUNDER Gremlin	19.900	
869 RED HAWK	19.900	

JOYSTICKS SUZO	LIT.	QTY
501 THE ARCADE (nero)	49.000	
502 THE ARCADE (beige)	49.000	
503 THE ARCADE Turbo	69.000	

JOYSTICKS KONIX SPEEDKING	LIT.	QTY
506 KONIX SPEEDKING	35.000	
507 KONIX SPEEDKING C16	39.000	

Cartucce RobCom

151 RobCom 10 Turbo Tool	80.000
153 RobCom 30 Combi Turbo Tool	95.000
155 RobCom 50 Super Combi	125.000
156 Cavo per CENTRONICS	45.000
157 EXPRESS SYSTEM Turbo Disk	49.000
158 MAGIC CABLE 80 col. monitor 128	49.000
159 GAME KILLER Gioco Continuo	49.000
160 Allinea Testine Registr. CBM	16.500
256 MASTERDISK 1S/2D Conf. 10 pz. con portadisk	39.000
257 MASTERDISK 2S/2D Conf. 10 pz. con portadisk	49.000
480 Cassette Head Cleaner	2.500
491 Pulisci testine VCR	25.000
493 Come 491 con liquido	29.000

SI, desidero ricevere a stretto giro di posta gli articoli segnati

ORDINE MINIMO L. 20.000

NOME

VIA

NOME CITTÀ

Pagherò contrassegno al postino l'importo indicato + L. 3.000 come contributo spese di spedizione

DATA FIRMA

SPEDIRE L'INTERO AVVISO DEBITAMENTE COMPILATO A:

Mastertronic s.a.s. - V.le Aguggiari, 62/A - 21100 Varese

MASTERTRONIC/SOFT CENTER - VIA MAZZINI, 15 - 21020 CASCIAGO (VA) - TEL. 0332/238898

IL MIO DIARIO

Di ritorno dalla sua vacanza sulle nevi Jeff Winter prosegue il suo personalissimo racconto sulla creazione di Iridis Alpha. Continuano tribolazioni, programmatorie, bevute al pub e mega-sedute a Colourspace. Ma non finisce qui...

MARTEDÌ 18 MARZO IN FRANCIA
Ora sono sistemato qui. Oggi ho trovato una pista meravigliosa: poi andar giù senza fermarti per una intera facciata dei Genesis, ma nella seconda discesa ho colpito un tronco d'albero che sporgeva dalla neve, e ho fatto un volo non voluto: yak bit, sono atterrato su una parte del mio corpo su cui non ero proprio mai atterrato. Ho acceso il 128, ho finito il pianeta Fungo e ne ho fatto un altro, e ho scritto una bella routine di dissolvenza dei pianeti.

MERCOLEDÌ 19 MARZO
Tempo nuvoloso: sciare è difficile perché non si vedono le cunette. Ho scritto il sonix driver ed ho iniziato a sincronizzare alcuni effetti sonori per la camminata, i salti, ecc.

GIOVEDÌ 20 MARZO
Ancora nuvolo. Nevischia. ho dovuto comprare delle schifose cuffie francesi in sostituzione delle mie stupende della Sony che ho rotto quando mi si sono impigliate in una seggiovia, dannazione! Ho ampliato il sonix driver ed ho fatto altri effetti sonori. Il sonix richiede molto tempo, ci sono un sacco di cose da fare prima che funzioni bene.

VENERDÌ 21 MARZO
Piste tutto il giorno, poi altri effetti sonori, ho dovuto riarrangiare la sequenza di interrupt per farla entrare tutta in un frametime.

SABATO 22 MARZO
Giornata meravigliosa: sole splendente, neve buona, non ho iniziato a lavorare che nel tardo pomeriggio perché ho sciato a lungo. Ho scritto un modulo per collegare 8 sprite riservati alle "astronavi nemiche" al movimento del pianeta ed ho anche dato a ognuno una diversa velocità. Quando sono ritornato dal bar ho lavorato un po' al modo di pausa.

DOMENICA 23 MARZO
Tempo veramente brutto, neve orribile, più simile a pioggia che ad altro: attacca così tanto che devi essere quasi in posizione verticale per poterti iniziare a muovere. Sono passato presto dal bar e poi sono tornato per una mega seduta a Guardian. Ancora un po' di lavoro sul modo di Pausa.

LUNEDÌ 24 MARZO
Tempo veramente schifoso. Sciando mi sono infradiciato, mi sono scongelato al bar. Sono Rientrato in camera per pensare al sistema di controllo degli alieni (SdCdA) mentre ascolto The Wall. L'ho definito sulla carta, pronto per scriverne il programma più tardi. Mi è venuta una bella idea per la Fase 2 del gioco, pensavo a qualcosa a metà tra il Subgioco 1 di Batalix e una specie di visione dall'alto con scroll verticale del percorso di Marble Madness. Dopo la serata al bar ho finito il modo di Pausa (Questo sarà l'unico modo di Pausa che è stato realizzato INTERAMENTE sotto l'influenza di una costosissima Guiness).

MARTEDÌ 25 MARZO
Neve nuova: sciare è molto meglio. Ho collegato il modo di Pausa terminato al resto del gioco. Ho iniziato col sistema di controllo degli alieni. Sono andato al bar, mi sono veramente sbronzato ed ho avuto una divertente discussione sulla Vita, l'Universo ed il Tutto. Alle tre del mattino ho ascoltato "Wish You Were Here"... ganzo!!

MERCOLEDÌ 26 MARZO
Sciata OK, dopo un'intera giornata di piste sono tornato per trafficare un po' col SdCdA. Ho beccato un bug tremendo, ho fatto girare il programma milioni di volte ma non l'ho trovato, allora sono andato giù al bar per annegare il dolore in una abbondante quantità di Guinness.

GIOVEDÌ 27 MARZO
Ho sciato tutto il giorno e poi mi sono dedicato all'ultima giornata di programmazione in Francia: domani me ne torno a casa. Ho battagliato con quel bug per tre ore: ero disperato quando ho notato una singola virgola mancante, in una massiccia tabella di data che l'assembler, nella sua infinita saggezza, aveva dimenticato di segnalare come errore durante l'assemblaggio, scegliendo invece di buttar via l'intera tabella di data. Ho inserito la virgola: fine del bug. Guinness.

VENERDÌ 28/SABATO 29 MARZO
Treni, treni, treni e francesi, traghetto, ancora treno, Londra, metropolitana, treno, autobus, Tadley, tè, distrutto.

DOMENICA 30/LUNEDÌ 31 MARZO
Pigro. Non ho fatto niente; non ho potuto far niente perché il mio 128 è in Francia: devo comprarne un altro ma ci sono le vacanze di Pasqua.

MARTEDÌ 1 APRILE
Sono andato a Reading a prendere un 128D: una volta presolo volevo diligentemente tornare a lavorare ma ho incontrato dei tipi della Incentive, siamo andati al pub (fatale errore per i programmatori) e tutto è finito di nuovo a Tadley con una mega seduta a Colourspace, non ce n'è di lavorare...

MERCOLDÌ 2 APRILE
Ho sistemato il nuovo 128D, la macchina va bene ma ha una ventola rumorosa e sembra una piccola e volonterosa Hoover. Ho lavorato ancora un po' al SdCdA, non molto in effetti.

GIOVEDÌ 3 APRILE
Sono andato su a Londra per vedere quelli dell'Ariola e gli ho preso alcune cose dell'Amiga (roba dell'Electronic Arts ma non Marble Madness).

VENERDÌ 4 APRILE
Ho deciso di fare una sosta, di lavorare un po' alla Fase 2 e lasciar perdere un po' la Fase 1. Ho iniziato alle 11 di mattina ed ho finito alle 7 del mattino dopo con un SACCO di lavoro fatto.

SABATO 5 APRILE
Oggi ho lavorato ancora un sacco. Ora ho un piccolo e accurato demo della Fase 2 che comprende un completo sistema di controllo, lo scrolling dello sfondo in quattro diversi schemi di colore e tutte le routine di inerzia. Non male per un paio di giornate di programmazione. Questa notte sono andato a letto presto: erano le 6 di mattina!

DOMENICA 6 APRILE
Ora inizio ad andare un po' fuori strada perché devo finire la mia newsletter (una specie di bollettino di informazioni, ndr) prima di andare a Lanzarote giovedì. HO FATTO UNA MEGA SEDUTA A COLOURSPACE che è finita alle 3 e mezza e poi su fino alle 6 a scrivere la newsletter. Forse un giorno dormirò.

LUNEDÌ 7 APRILE
Ho dato ancora qualche colpetto alla Fase 2 eliminando degli stupidi bug che avevo trovato. Quindi nella notte ho finito la newsletter.

MARTEDÌ 8 APRILE
Ho lavorato tutto il giorno all'impianto luci per uno spettacolo al Clocktower che si terrà questa sera. È andato bene. Grandi applausi per "Stairway to Heaven" e birra gratis tutta notte.

MERCOLEDÌ 9 APRILE
Giornata di preparativi per andar via domani. È duro dover continuare a viaggiare dalla neve alle spiagge: ti sembra di non lavorare mai... (he, he, he!).

GIOVEDÌ 10/GIOVEDÌ 17 APRILE
Sole, mare, sabbia e CAMMELLI.

VENERDÌ 18 APRILE

Ho preparato un demo da spedire a Zzap! Non ho potuto farlo molto seriamente perché devo portare tutti i i miei aggeggi su a Londra domani per il CES Show all'Olympia, che andrà avanti fino a giovedì! Poi, grazie a Dio, ho fatto un giro al Commodore Show: potrò almeno fare qualche programma decente. Le vacanze e le fiere sono divertenti ma tendono a disgregarti cronicamente!!!

Il mese prossimo verranno svelati ulteriori dettagli e informazioni, metre Iridis Alpha rimbomberà per i saloni del Commodore (retrospettivamente) e Jeff gusterà le delizie dell'agnello straniero.

N.Y. CAPTOR

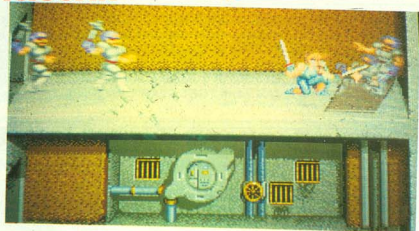
(TAITO 1986)

Vi ricordate i primi videogiochi da casa, quelli semplici semplici, in bianco e nero, della generazione di Pong, tanto per intenderci?
Tra quelli si poteva trovare anche una sorta di tiro al piattello, nel quale dovevamo cercare di intercettare un perfido quadratino luminoso, che saettava da una parte all'altra dello schermo, con una sfolgorante pistola di plastica...
Da quell'epoca molti sono stati i videogiochi di tiro al bersaglio puro e semplice che hanno riscosso abbastanza successo, sfruttando il primordiale istinto di cacciatore dell'uomo (magari si sfogasse solo in questa maniera!), ma non sono mancati nemmeno i tentativi di conciliare questo filone con un concetto più classico del videogioco, cioè dando al giocatore la possibilità di interpretare un ruolo maggiormente creativo, con diverse alternative di gioco. Dopo il mezzo successo (o mezzo insuccesso, secondo il punto di vista) delle versioni della EXIDY (CROSSBOW, CHEYENNE e COMBAT) e delle NINTENDO (HOGAN'S ALLEY e DUCK HUNT), ecco ora questo tentativo della Tatto, che nelle premesse dovrebbe ottenere migliori risultati.
Infatti questo videogioco si basa sull'idea che pare vada per la maggiore in quest'ultimo periodo: la vecchia sfida trta "guardie e ladri", già utilizzata in SHOOT OUT (DECO) e JAIL BREAK (KONAMI), tanto per fare degli esempi.
Eccoci dunque pronti per eliminare, con il nostro pistolone da professionista, una agguerritissima banda di malfattori che si è rintanata in una stupenda villetta a 2 piani con un grazioso giardino nel quale si trova persino una piccola fontanella con tanto di putto.
I banditi spuntano improvvisamente dietro finestre, porte, cespugli e muri e logicamente dobbiamo sparar loro prima che quelli ci riducano ad un colabrodo (è proprio questo l'effetto che appare nello schermo!); il tempo di reazione a nostra disposizione è più che sufficiente, tanto da permetterci di verificare se le persone che appaiono sono effettivamente dei banditi o se invece sono delle simpatiche ragazze giapponesi, che ci salutano con la mano e che ovviamente dobbiamo risparmiare.
Più lesti bisogna essere con l'ultimo bandito, il "boss": se non lo si colpisce subito bisogna ricominciare da capo, invece di passare al quadro successivo (qui indicati con il nome di "SPOT"); in quest'ultimo cambia lo scenario, ma non il succo del gioco: il campo d'azione occupa sempre solo una schermata. Invece nel successivo spot la situazione cambia: il combattimento si svolge in un grattacielo, di cui abbiamo una visione parziale, che si sposta dal basso verso l'alto con un lento "scroll" dello schermo. Altre situazioni di gioco si susseguono negli spot successivi (se ci arrivate!): abbiamo una versione del tiro al bersaglio, con tre specie di rulli, sui quali scorrono i diversi tipi di bersaglio, e una variazione del tiro al piattello con dei barattoli che saltano fuori in tutte le direzioni.
Con l'avanzare del gioco i vari tipi di spot si alternano, però apparentemente senza ripetere sempre lo stesso ciclo; del resto quel che importa è che ad un certo punto il tempo di reazione a nostra disposizione è veramente minimo: se vi trovate a vostro agio in questa situazione, forse non ve la sareste cavata male nemmeno nel selvaggio West. Come contorno, la possibilità di ottenere punti extra con vari bonus: mazzette di soldi, vasi di fiori, lampadari, palloncini, merli, ecc.; se trovate il tempo anche per loro, forse potreste provare a diventare gli eredi dei vari Scalzone, Giovannetti, ecc.: una medaglia olimpica nel tiro non sarebbe poi male!

GET STAR

(TAITO 1986)

A parte la KONAMI e la CAPCOM, che sembrano volersi contendere la palma di migliore casa produttrice di videogiochi, la casa che pare si stia impegnando maggiormente negli ultimi tempi è la TAITO (quella del caro SPACE INVADERS). Tra gli ultimi prodotti della nota casa nippo-americana spicca questo GET STAR, che riunisce un po' gli "ultimi ritrovati" nel campo dei videogiochi.
Anche se apparentemente sembra un videogioco spaziale fondamentalmente GET STAR appartiene al filone del karate: per affrontare gli innumerevoli mostriciattoli disseminati sui sei pianeti di cui è composto il gioco, abbiamo infatti a disposizione due pulsanti, per tirare pugni o calci, oltre a un joystick per avanzare o indietreggiare orizzontalmente e per saltare o per abbassarci.
Ma a parte la possibilità di incrementare la potenza del nostro pugno, raccogliendo gli appositi palloncini, sino a raggiungere il "SUPER PUNCH", possiamo modificare la nostra tattica di gioco procurandoci una pistola con una buona scorta di proiettili o addirittura l'invulnerabilità per un certo lasso di tempo.
Per ottenere ciò bisogna raccogliere al volo una sorta di quadratino volante contenente una croce, la quale deve assumere, rispettivamente, il colore verde e quello viola; se la catturiamo quando è rossa otteniamo solo la reintegrazione di una linea di energia.
La nostra sopravvivenza è condizionata per l'appunto da una linea di energia, ma dipende da come viene "tarato" il gioco quanti "quarti" d'energia ci vengono tolti per ogni colpo incassato: la nostra linea è infatti divisa in quattro rettangoli, ma esiste anche una regolazione che ci fa morire al primo contatto con un avversario.
Questi sono di tutti i tipi, dotati di ogni genere di arma: spade telescopiche, lingue velenose, boomerang, lance, palle di fuoco, mitra ecc., per cui sarebbe troppo lungo descriverli tutti.
Vi diciamo soltanto che per conquistare un pianeta e passare a quello successivo, bisogna superare un mostro finale che possiede la sgradevole particolarità di avere una linea di energia lunga come la nostra, ma formata da moltissime lineette: bisogna avere molta pazienza, a meno che non si disponga del SUPER PUNCH...

TROJAN (CAPCOM 1986)

Pensavate forse che alla CAPCOM avessero esaurito le idee e che non sarebbero più riusciti a sfornare altri videogiochi micidiali con cui farci ammattire?
Ah, ah, poveri illusi! Eccoci servito un altro di quei "maledetti"! TROJAN.
Dal nome si direbbe qualcosa legato alla mitologia: magari ci ritroveremo nelle vesti di liberatore della bella Elena? Mentre già immaginavamo chissà quali spettacolari scenari di città antiche, ecco un pizzico di delusione: siamo a New York, anzi in una strada di qualche ghetto della metropoli americana, di cui vediamo gli splendidi grattacieli solo sullo sfondo. In mezzo a case diroccate e a mura sbrecciate dobbiamo vedercela con un nugolo di avversari, i quali anche se paiono dei buffoni, vestiti come sono da antichi

COIN-OP

guerrieri greci in una città del 2.000, ben presto si rivelano assai bellicosi e ben decisi a farci la pelle.

Per sottrarci alle "delicatezze" dei nostri nemici, disponiamo di un joystick a otto direzioni, che, oltre a muoverci orizzontalmente, ci consente anche di rannicchiarci e di saltare, e di due pulsanti: uno serve per azionare la spada, l'altro per utilizzare lo scudo per parare i colpi degli avversari.

Esiste anche però la possibilità di venire disarmati da alcuni nemici che ci lanciano contro una palla rossa luccicante, ma il nostro omino non si perde d'animo e si trasforma in un Karateka fin quando non riesce a riprendersi il proprio armamento (raccogliendo i simboli di spada e scudo che vengono proiettati lungo il percorso).

Ultimo particolare riguardo il nostro omino è la sua energia: infatti fortunatamente non è sufficiente un colpo dei nostri avversari perché il nostro omino perda una vita, ma è necessario che l'apposita linea, (divisa in otto quadratini) che indica la sua energia si esaurisca (ogni colpo vale da 1 sino a 4 quadratini, secondo la pericolosità dell'avversario).

Per quanto riguarda gli avversari, normalmente basta un colpo per eliminare sia i soldati semplici, sia quelli che spuntano dai tombini o nella parte alta dello schermo (dalle finestre, dietro le montagne, ecc.) mentre sono necessari due colpi per gli avversari più pericolosi, quelli che si fermano lontano da noi per tirarci dei pugnali.

Ogni fase (Mission) è divisa in due parti, alla fine delle quali dobbiamo affrontare dei guerrieri particolari, per abbattere i quali sono necessari più colpi, fino ad esaurire la loro linea d'energia, analoga alla nostra. In pratica la struttura di gioco di TROJAN ricalca quella di GHOSTS' N GOBLINS con fasi che si svolgono sia orizzontalmente che verticalmente, con scenari molto dissimili tra loro; sostanzialmente si può dire che le fasi sono più corte, ma con un ritmo più frenetico, mentre i guerrieri finali sono forse più abbordabili, prova ne sia che è bastato un giorno per vedere la fine del gioco, anche se con un centinaio abbondante di partite.

Mai come questo mese la nostra GARA potrà essere combattuta: tutti e tre giochi recensiti sono appena comparsi sulla scena e la loro diffusione è solo agli inizi, per cui i punteggi viaggiano ancora a livello relativamente bassi.
Auguri quindi agli aspiranti cecchini che primeggieranno in "COLT 86", (altro nome con cui è diffuso "N.Y. CAPTOR") nonché ai più tradizionalisti che si destreggeranno con i joystick di "TROJAN" e di "GET STAR". Ricordatevi il tagliando e, se potete, una bella foto.

COIN-OP COIN-OP COIN-OP COIN-OP COIN-OP

GIOCO ....

PUNTEGGIO .... *GIOCATORE* ....

VITE INIZIALI .... *VIA* ....

VITE EXTRA .... *CITTA'* ....

CAP.................... *TEL.* ....

SALA GIOCHI ....

GESTORE ....

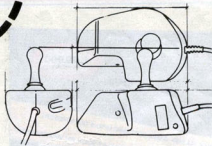
(FIRMA) ....

PETTY

WORLD CHAMPION

Eccoci di nuovo a parlare della favolosa simulazione del gioco del calcio della Tehkan per darvi qualche consiglio e per toglervi la curiosità di vedere cosa succede se si vincono tutti i 7 GAME, compreso il "FINAL", di cui è composto il gioco.
Eccovi quindi una foto della premiazione a cui si ha diritto, con tanto di inno nazionale, che sinceramente non siamo riusciti ad individuare, e dura qualche minuto: un giusto riconoscimento per i nostri sforzi!
Se volete far comparire la vostra sigla con l'appellativo di "WORLD CHAMPION" dovete avere la pazienza di seguire tutta la cerimonia, alla fine della quale appare il solito "specchietto" dei vostri risultati accanto alla riproduzione della "coppa del mondo".

Ed eccovi i consigli: con le prime tre squadre potete anche far goal in 5 secondi, tirando da fuori area quando non compare il portiere; se vi trovate al limite della area di rigore all'altezza di un palo potete segnare anche tirando sul primo palo anziché incrociare il tiro. Con le altre quattro squadre bisogna cambiare tattica perché il portiere è molto più mobile: ma oltre che con i tiri al volo su cross dalle fasce laterali, si può fare goal anche di prepotenza tirando dall'altezza del disco del rigore, spostati un po' lateralmente, piazzando la palla sul secondo palo (ma per far questo bisogna essere molto veloci!). Ultimo trucco, che a volte funziona anche contro le squadre più forti è il GOAL su calcio d'angolo, facendo il pallonetto al portiere: per ottenere ciò bisogna schiacciare il pulsante (si vede il calciatore alzare la gamba per tirare) e poi lanciare il pallone muovendo il comando a palla nella giusta direzione.

konix
SPEEDKING
il joystick ultrasensibile a portata di mano!
Konix - il joystick anatomico che si adatta perfettamente alla tua mano.
Konix, oltre ad avere un design rivoluzionario, usa i migliori microswitch svizzeri, capaci di sopportare fino a 10 milioni di sollecitazioni ed è coperto da garanzia di 12 mesi.
konix
SPEEDKING
UN NUOVO PIANETA NELL'UNIVERSO DEI JOYSTICK
Lit. 35.000 IVA inclusa
Konix Computer Products is a trading name of Creative Devices Research Ltd.
SI, desidero ricevere n. ______ Joystick Konix a stretto giro di posta
NOME
VIA
CAP
CITTÀ
Pagherò contrassegno al postino L. 35.000 + L. 3.000 come contributo spese di spedizione
DATA
FIRMA
SPEDIRE L'INTERO AVVISO DEBITAMENTE COMPILATO A:
Mastertronic s.a.s. - V.le Aguggiari, 62/A - 21100 Varese
é un' esclusiva
MASTERTRONIC
MASTERTRONIC s.a.s.
V.le Aguggiari, 62/A - 21100 Varese - Tel. 0332/238898

ZZAP! Adventure

Una completa guida mensile curata dal "sarà famoso" Mago Merlino per tutti coloro che preferiscono digitare comandi piuttosto che dimenare joystick.

SEABASE DELTA

Firebird, cassetta, L. 7.900, per C 64

La British Telecom ha già affrontato il mercato degli adventure economici con *Subsunk*, un piacevole giochino realizzato con The Quill, che costituiva un ottimo affare dal punto di vista economico. Ora sono usciti con il seguito *Seabase Delta*, anch'esso ad un prezzo da paghi due porti via tre.

Di solito non ci si aspetta molto per 7.900 lire e quindi il Mago è felice di annunciarvi che è rimasto molto colpito da questo programma. Il gioco ha una grafica superiore alla media e l'ambientazione, sebbene non del tutto originale, contiene alcuni nuovi enigmi e in generale è costruito con logica e coerenza.

La vostra missione consiste nel penetrare in una base nemica sottomarina, scoprire che cosa sta succedendo e poi scappare. Il gioco comincia subito in salita: vi trovate in territorio nemico, faccia a faccia con un cadavere; l'inizio non è così difficile dato che un rapido esame degli elementi che vi circondano vi rivelerà quasi tutto ciò che dovete sapere riguardo il vostro obiettivo.

La base è costruita attorno ad una serie di metropolitane attraverso le quali potete viaggiare a bordo di un piccolo veicolo funzionante a schede. Considerando che il gioco è stato realizzato con The Quill, l'intero processo è stato pensato abbastanza bene, anche

With my sharp reporte
see:-
DEAD-BODY- WITH POCKETS HANGING OUT
DOCUMENTS
OPEN BRIEFCASE

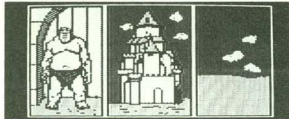
I await your command matey.
>EXAMINE DOCUMENTS
o TOP SECRET TELEX MESSAGE o
We have captured another sub but all other personnel have had to leave due to a strange epidemic. I have managed to neutralize the disease but still feel very ill. I have left the central computer in control of the base in case I don't make it. The missile aimed at the British base will fire as planned. MESSAGE ENDS - SPY BASE

se il trasbordo da una stazione all'altra della metropolitana comporta un'operazione un po' ripetitiva di allacciamento e slacciamento delle cinture, che mi ha leggermente infastidito.
La grafica è veramente eccellente per un gioco di questa categoria di prezzo. Gli enigmi sono molti e per la maggior parte estremamente logici. Se vi era piaciuto *Subsunk* allora sarete d'accordo con me nel dire che *Seabase Delta* è migliore. Se penso alle società tino entrate nel mercato del software economico negli ultimi uno o due anni, tutto quello che posso dire è che a 7.900 lire, *Seabase Delta* fa sembrare cari tutti i suoi concorrenti.
Detto questo c'è solo una cosa sche il mago vorrebbe puntualizzare a proposito degli adventure economici: personalmente preferirei risparmiare quelle due lire e comprare qualcosa che mi impegnasse più a lungo. In ogni modo, se accettate l'idea di un gioco più semplice che non, richiede mesi per essere risolto, allora questo esempio in particolare deve far parte della vostra collezione: è presentato bene, programmato bene e, anche se non offre moltissime "stanze", è molto divertente.

Atmosfera 72%
Interazione 68%
Longevità 65%
Rapporto qualità/prezzo 95%
Giudizio globale 85%

QUESTPROBE III: THE FANTASTIC FOUR

US Gold, cassetta e disco, L. 19.900 e L. 29.900, per C64

Questo è l'ultimo uscito della lunga serie dei giochi di Scott Adams e il terzo nella serie *Questprobe* in cui figurano gli eroi della Marvel. Questo numero 3 introduce la Cosa e la Torcia Umana, dei quali potrete prendere le sembianze durante il gioco.
Mago Merlino ha avuto occasione nel passato di essere anche meno complimentoso su certi aspetti dei giochi di Scott Adams. In questo caso particolare si è sentito veramente crudele dato che la US Gold non gli ha fornito nemmeno uno straccio di indizio. Questo è il passatempo preferito delle software house di adventure che presumono con arroganza che voi siate disposti a passare giorni e giorni a recensire i loro giochi e crackare i loro enigmi spesso illogici in cambio di una misera remunerazione come recensitore. Non ho certo bisogno di suggerimenti per recensire un gioco, ma qualche volta (soprattutto con i titoli di Scott Adams) sono essenziali per addentrarsi sufficientemente in un gioco in modo da comprenderlo a fondo nel poco tempo a disposizione. Scott Adams ha l'abitudine di mettervi in crisi fin dall'inizio. I suoi adventure non sono per niente dei veri giochi di "esplorazione", e questo và bene, dato che per la maggior parte non hanno molte locazioni. Sono invece quello che il Mago chiama giochi di "enigmi": in altre parole, la loro principale attrattiva consiste nel numero di complicati e particolari problemi che dovete risolvere, alle volte con intuizioni successive, altre volte, e bisogna dirlo, con la pura e semplice fortuna.
Il Mago ha ricevuto la versione su disco di *Questprobe III* che offre una grafica eccellente e un vocabolario leggermente più esteso degli altri titoli della serie. Ma il bello finisce qui. In effetti, il gioco è grossolanamente datato rispetto agli standard attuali degli adventure e non si eleva molto al di sopra, in termini di programmazione, da un gioco fatto con The Quill.
In primo luogo la velocità. Se selezionate l'opzione grafica, ogni volta che cambiate locazione, dovete aspettare che il disco carichi sullo schermo la nuova immagine. Questo richiede molto tempo. Anche se non selezionate la grafica vedrete che il programma impiega una quantità di tempo assurda ad elaborare i vostri input.
E non è che elabori grandi cose. Esaminare degli oggetti che non sono presenti porta al messaggio "You see nothing special" che vi confonde le idee quando non siete sicuri di cosa diavolo sia un oggetto disegnato sullo schermo. Per esempio, c'è una ciminiera ("chimney") che sembra promettente, ma il programma non capisce "chimney": capisce invece "shaft" (comignolo, fumaiolo). Se digitate "examine shaft" otterrete la risposta suddetta. Questo lascia il giocatore in dubbio se ha esaminato qualcosa o no.
Non c'è un opzione RAM SAVE o RESTORE, quindi per salvare un gioco bisogna fare quell'assurda manfrina di cambiare il disco, formattare uno speciale diso SAVE, e così via.
Questo è particolarmente noioso in *Questprobe* perché all'inizio c'è un enigma che vi porta velocemente a morire a meno che non lo risolviate il più presto possibile. Questo porta a un frequente uso del RESTORE ogni volta che morite e fino a che non l'abbiate risolto: tutto tempo perso.

Sotto la media è anche l'intero sistema di interfaccia con l'utente. Il testo appare nella parte inferiore dello schermo in una piccola finestra, quando premete RETURN lo schermo lampeggia in bianco e il vostro input scompare. Poi c'è una paura, durante la quale il programma elabora il vostro input, seguita dalla risposta. C'è poi un'altra pausa e la finestra lampeggia in giallo. A questo punto potete premere di nuovo RETURN e la finestra diventa bianca in attesa di un altro input. Se vi viene in mente un sistema più assurdo e più dispersivo fatemelo sapere: a me non ne viene in mente nessuno.
Come in tutti i giochi di Scott Adams, le descrizioni dei luoghi sono estremamente brevi ma in questo caso la grafica è di una tale qualità che l'atmosfera del gioco non ne viene seriamente inficiata. Ciò nondimento questo non è proprio un gioco per i fanatici del solo-testo.
E non è nemmeno un gioco per quelli che amano esplorare un sacco di luoghi senza dover risolvere enigmi difficili e senza fine, o per quelli che amano un gioco che va avanti ad ogni soluzione, o per quelli che amano un gioco con un parser caritatevole.
Vi lascio, membri del Cerchio Magico, a trarre le vostre conseguenze.

Atmosfera 75%
Interazione 59%
Longevità 75%
Rapporto qualità/prezzo 58%
Giudizio globale 62%

THE VERY BIG CAVE ADVENTURE

CRL/St Brides, L. N.C., cassetta

La St. Brides, dopo aver flirtato un po' con la Audiogenic, sembra essersi definitivamente accordata con la CRL, la quale, dal canto suo, sta dimostrando di essere seriamente intenzionata al mercato degli *adventure*, distribuendo un certo numero di avventure note ma marginali, quali *Robin of Sherlock* e *Bored al the Rings*. Come si presenta quest'ultima pazza uscita?
Beh, diciamocelo, doveva succedere prima o poi. L'adulazione generale profusa nei confronti del capolavoro originale di Crowther e Woods, *Colossal Cave*, sembra fatta apposta per essere parodiata, e mi sorprende che nessuno ci abbia mai pensato prima d'ora. Ad ogni modo, la St. Brides ha riempito il vuoto, e l'ha riempito molto bene.
The Very Big Cave Adventure è stata realizzata con il Quill e ha un'eccellente grafica. Infatti, metà del divertimento sta nel giocare una versione grafica di *Colossal*: mi sono sempre domandato che aspetto avesse il palazzo del Re della Montagna. St. Brides ha fatto veramente del suo meglio con le immagini, che sono un grosso contributo al gioco.
Il gioco stesso, diciamocelo, è assolutamente farsesco. È zeppo di battute sconvolgenti.

Già dall'inizio, quando vi trovate a dover inserire un *penny* in una fessura per entrare nel piccolo palazzo di mattoni, venite assaliti da una serie di situazioni comiche, alcune delle quali sono sinceramente divertenti, mentre altre sono così poco divertenti che riderete ugualmente. La struttura stessa del gioco è ben studiata. Il programma assume il ruolo di un cicerone che vi guida attraverso le caverne. In quanto tale, sminuisce continuamente i vostri sforzi ("Non puoi portare con te così tante cose, babbeo") e vi incita. Le risposte sono buffe e divertenti, e il tutto contribuisce ad aumentare il divertimento.
Tanto per darvi un assaggio del gioco, sappiate che siete immediatamente affrontati da un furioso toro che si rifiuta di farvi attraversare l'informe gola che conduce all'altrettanto informe inferriata chiusa a chiave. "Sei ancora lì", tuona il toro, dopo essersi rifiutato di farvi passare... Se rispondete "No", se ne va via perché è "gully-bull" (questo è un gioco di parole intraducibile: "gully-bull" ha lo stesso suono della parola "gullible", che in inglese significa credulone, ndr).
OK, quindi non dite che non vi avevo avvertito.
Ad ogni modo, ho trovato il gioco molto divertente. Ci sono uno o due momenti in cui ho pensato che le pause dovete al Quill erano eccessive e si deve aspettare più di quanto sia desiderabile per vedere il risultato su schermo di un'azione. A parte ciò, comunque, penso che questo gioco rappresenti al meglio le qualità del Quill. Qualunque sia il prezzo, credo che questo gioco sia d'obbligo per tutti gli speleologhi.

Atmosfera 78%
Interazione 68%
Longevita 67%
Rapporto qualità/prezzo 70%
Giudizio globale 75%

REDHAWK

Melbourne House, Commodore 64/128 Spectrum 48/128, L.19.900, Tastiera

Questi super eroi! Da sempre protagonisti dei fumetti ora invadono anche le nostre avventure elettroniche.

Kevin Oliver è il protagonista di Red Hawk, nuovo gioco della Melbourne House in stile adventure, che lega in modo eccezionale il mondo delle strips con quello del computer.

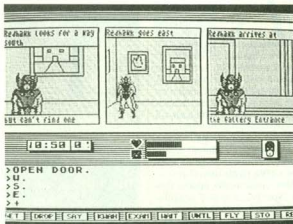
Per la prima volta potete giocare come se sfogliaste un fumetto.

Il protagonista ha una doppia identità e questo è già un classico per le "comic stripes": tranquillo ed indifeso nelle sembianze umane, Kevin Oliver nasconde, sotto i suoi vestiti da impiegato di banca, un costume che non utilizza certo per le feste mascherate, ma che lo trasforma in Red Hawk, supereroe dai poteri straordinari.

In queste sembianze, Kevin Oliver ha una forza incredibile e può anche volare.

Voi in pratica siete il cervello di questo incredibile personaggio e dovete guidarlo nella città a caccia di criminali. Red Hawk è anche molto sconclusionato e sfortunato e quindi può perdere la sua popolarità e venir trattato dai cittadini come criminale.

Il gioco inizia con Kevin un po' frastornato che esce dall'ospedale. La sua mente è confusa e vuota e la parola KWAH continua ad ossessionarlo.

L'effetto fumetto del gioco è reso dalla particolare grafica e dalla struttura del gioco. Lo schermo infatti è diviso in tre finestre contenente la strip che illustra in progressione tutte le azioni del gioco. Red Hawk richiede i classici comandi, utilizzati in tutti gli adventure. Per sveltire il gioco sono state collegate alle dieci parole più sfruttate, 10 tasti funzioni ottenibili premendo CONTROL più il tasto corrispondente da 1 a 0 secondo l'ordine riportato nella parte bassa dello schermo.

Il vocabolario del gioco è molto vasto e l'interprete comprende anche frasi più o meno complesse con più comandi.

Durante il gioco non dovete perdere d'occhio il tempo indicato da un orologio digitale nella parte sinistra dello schermo, la forza di Red Hawk e la sua popolarità nei confronti dell'opinione pubblica indicati da due barre nella parte destra. Essere un super eroe richiede anche una super energia, che si esaurisce rapidamente. L'energia è importante anche quando si vuole affrontare un avversario. Quando la barra è a zero. Red Hawk ridiventa Kevin. In queste umane sembianze, la forza si rigenera gradualmente fino a tornare ai massimi livelli.

La barra della popolarità aumenta quando arrestate i criminali, mentre diminuisce in caso di fuga del ricercato. Se la barra è corta significa che l'opinione pubblica vi considera un criminale e non potete contare sull'aiuto dei cittadini.

Una caratteristica interessante di Red Hawk è la possibilità di una specie replay. Con il comando Store potete memorizzare una determinata situazione del gioco e richiamarla in qualsiasi momento. Così se l'avventura prende una brutta piega, con il comando Recall, potete ritornare al punto fissato senza dover ricominciare dall'inizio.

In Red Hawk non troverete solo oggetti da raccogliere e locazioni da visitare. Una serie di personaggi vi impegneranno in estenuanti dialoghi. Con il comando SAY è possibile rivolgere domande e parlare: naturalmente la frase apparirà nella inconfondibile nuvoletta.

I consigli del Mago

Diciamocelo, se volete vivere abbastanza a lungo da farvi crescere una barba come la mia, avrete bisogno di aiuto... Specialmente se un grosso orco con gli occhi iniettati di sangue e un cerbero al guinzaglio sta puntando su di voi a tutta velocità. Se questo è il vostro problema, vi consiglio di spegnere il computer, se invece è già spento bevete meno *milk shake*. Nel frattempo, potete provare qualcuno dei Rimedi di Merlino pubblicati qui sotto...

Lord of the rings
Andate a farvi una nuotata alla spiaggia.
Per superare uno scheletro, lanciate una gemma.

Seabase Delta
Indossate le pinne per esaminare il tavolo.
Prendete l'inchiostro dal polipo.
Dimenticatevi della torcia.

Tracer Sanction
Andate a estrarre minerali su Jubilex e vendete il ricavato su Solex.

Hampstead
Un vero gentlemen veste in tweed e se non può comprarsi un vestito, lo ruba.

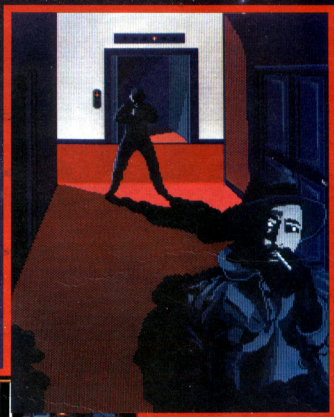
The neverending Story
Per trovare il libro bisogna prima trovare il palazzo in rovina (*ruined building*), poi andare a est e dare un'occhiata alla chiesa.

Fourth Protocol
Il codice per l'ascensore della 2ª Parte è ASPEN.
Per maggiori dettagli date un'occhiata a TOP SECRET.

PER SCRIVERE A MAGO MERLINO

Potete contattare Mago Merlino scrivendogli presso ZZAP! Via della Spiga 20, 20121 Milano. Amo ricevere le vostre lettere e le pubblicherò con piacere ogni volta che lo spazio lo permetterà. Ricordate che ci potrà essere un po' di ritardo tra la data della vostra lettera e quella della pubblicazione: nel mondo dell'editoria abbiamo dei tempi piuttosto strani.

"AIUTATEMI A 'FALCIARE' THINGIE!"

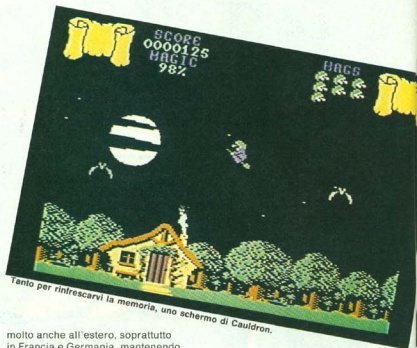
MISSION ELEVATOR
MISSIONE SPECIALE

Per il tuo CBM 64

- Tevar, un agente dell'F.B.I., il famoso servizio segreto USA, deve svolgere una missione molto delicata, pena la vita di molte persone.
- Il tutto si svolge in un albergo, ma dietro ogni cameriere si può nascondere una spia.
- Ma anche le spie parlano... basta sapere come farle cantare.

MASTERTRONIC s.a.s. - Via Mazzini, 15 - Casciago (VA) - Tel. 0332/238898

PALACE S

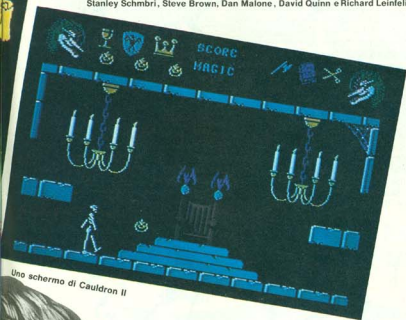
**Eravamo curiosi di capire come pubblicando solo due giochi in tre anni una software mouse potesse guadagnare abbastanza soldi per sopravvivere... e per finanziare progetti ambiziosi.
Abbiamo mandato Gary Penn a scoprire i segreti degli zombie che vivono nel Palazzo della morte satanica, sperando...**

Verso la fine del 1983, Pete Stone decise che voleva entrare nel mondo del software. In quel periodo conduceva il Video Palace (un negozio nel centro di Londra che vende ogni sorta di dischi, videocassette, programmi per computer e cose simili) e, visto che il settore dei computer stava andando molto bene, con l'aiuto di Richard Leinfellner, un mago dell'elettronica, fondò una software house. Nel gennaio del 1984 nacque così la Palace Software con la copertura finanziaria della Palace Films. Il loro primo gioco, scritto da Richard, si basava sul controverso "video-horror" di Sam Raimi **THE EVIL DEAD**, e uscì nei negozi quella stessa estate. Nonostante alcune recensioni poco favorevoli, il gioco andò abbastanza bene e si distinse con un certo successo nelle classifiche. Senza dubbio, il soggetto del gioco facilitò le vendite... Quando terminò il lavoro di **THE EVIL DEAD**, iniziarono a lavorare a un nuovo progetto: **CAULDRON**.
Contemporaneamente Pete iniziò a cercare nuove persone che si unissero stabililmente al duo. La ricerca ebbe successo e con l'arrivo, negli ultimi mesi dell'84, dell'artista Steve Brown la Palace Software cominciò a ingrandirsi. Prima di unirsi al gruppo, Steve lavorava nella pubblicità anche se, a mò di piccolo diversivo, aveva realizzato alcune copertine della rivista White Dwarf. Approdato all'arte un po' tardi nella vita, dopo aver svolto le attività più disparate, a circa venticinque anni si iscrive a una scuola artistica. Ora è stabilmente sistemato alla Palace Sofrware e realizza grafica alla moda su uno schermo Tv.
Per realizzare il programma di **Cauldron**, Richard impiegò quasi un anno di lavoro durante il quale Steve realizzò la grafica e le immagini utilizzate per la fascetta della copertina e la pubblicità. Quando finalmente il gioco uscì, nell'aprile 1985, suscitò grande interesse nel pubblico dei videogiocatori dando alla Palace Software il suo primo successo. Ma questo avveniva più di un anno fa e da allora in poi si è saputo ben poco del trio della Palace Software. Dove sono ora e, soprattutto, cosa stanno facendo?
La Palace Software ha venduto molto anche all'estero, soprattutto in Francia e Germania, mantenendo così la società, sempre operante dal suo piccolo ufficio sopra il cinema Scala in Pentonville Road a Londra, viva e vegeta. Il gruppo si è alquanto ampliato e ora comprende: tre programmatori, due artisti ed un musicista.

Tanto per rinfrescarvi la memoria, uno schermo di Cauldron.

CAULDRON II, The Pumpkin Strikes Back è nella fase finale di lavorazione ed il gioco riparte dal punto in cui Cauldron si era fermato.
Dopo aver sconfitto il diabolico Pumpking ed aver recuperato la scopa d'oro, la vecchiaccia divenne la Strega Regina e si trasferì dalla sua decrepita casupola per governare su una massa di strane creature di un enorme castello ai bordi della foresta. In **Cauldron II** giocate il ruolo di una piccola zucca — il guardiano delle zucche del primo gioco — e la vostra missione consiste nel recuperare la scopa d'oro dalle sgrinfie della strega. Disseminati nelle 128 diverse

L'immagine di copertina disegnata da Steve Brown per Cauldron II

OFTWARE

Il gruppo di lavoro della Palace Software. Da sinistra a destra: Richard Joseph Stanley Schmbri, Steve Brown, Dan Malone, David Quinn e Richard Leinfeliner

Uno schermo di Cauldron II

stanze del castello ci sono molti pericoli che possono essere superati solo raccogliendo alcuni oggetti. Chi attualmente sta lavorando al programma del gioco è Stanley Schembri, che ha iniziato alla fine dell'anno scorso quando si è unito alla Palace Software. Steve Brown ha realizzato la grafica ed i disegni della confezione, mentre la musica e gli effetti sonori sono sotto la responsabilità di Richard Joseph, il quale, precedentemente, realizzava colonne sonore per dei programmi televisivi per bambini. Richard ha utilizzato con ottimi risultati l'Advanced Music System della Rainbird e motli degli effetti sonori sembrano digitalizzati: sono eccellenti.

Quando ho visto il gioco, non erano ancora stati inseriti la musica e gli effetti speciali ma Stan mi ha condotto in una rapida visita guidata al castello mentre Joseph provvedeva ad inserire i rumori appropriati con un altro C64.
La piccola zucca saltella qua e là al suono di un "boing, boing, boing" molto divertente, mentre la strega russa con strano e comico realismo e schiamazza in modo snervante quando di perde una vita. Anche la musica dei titoli sembra assordante.
Pete Stone ha impiegato molto tempo per cercare qualcuno che si intendesse di musica e Richard certamente sembra essere la persona giusta.

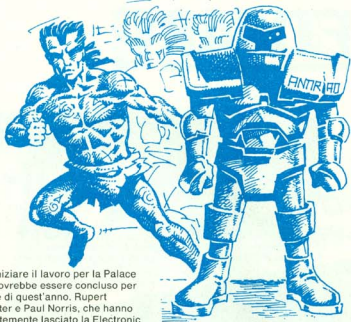
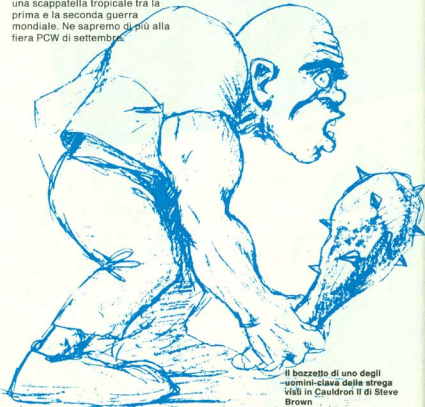
Il prossimo gioco in programma è **The Sacred Armour of Antiriad**, realizzato dal disegnatore di fumetti Dan Malone. Prima di iniziare a lavorare per la Palace, lo scorso ottobre, Dan non aveva mai messo le mani su un computer ma ora ha disegnato l'intero storyboard del gioco e sta sviluppando gli elementi grafici: e sono anch'essi eccellenti. Ho visto solo alcuni superbi fondali e i primi livelli di animazione per il personaggio principale: un uomo di neanderthal nudo con una gran massa di capelli: ciò è bastato a convincermi del talento di Malone, dato che sia la definizione del disegno che i movimenti sono di prima qualità, si arriva persino al luccichio dei muscoli sudati quando corre, salta o si rannicchia.

Pete Stone pensava che qualora la Palace avesse ampliato il suo portfolio di progetti, c'era bisogno di un altro artista per alleviare l'impegno di Steve Brown. Pete e Richard impiegarono molto tempo a cercare la persona giusta, avendo numerosi colloqui con artisti e disegnatori, e stavano quasi per rinunciare ad ogni speranza quando una studentessa di una scuola d'arte, che aveva sentito della loro ricerca di un bravo disegnatore di fumetti, si è messa in contatto con loro. Si era ricordata che Dan aveva lasciato il suo corso alla scuola d'arte — passava tutto il tempo seduto in fondo alla classe a disegnare fumetti — e lo ha raccomandato per il lavoro. Verso la fine dell'anno scorso Dan è arrivato al Cinema col suo portfolio ed è stato subito assunto. La sua abilità di fumettaro è stata così impiegata per il disegno della grafica del gioco ed il suo lavoro dovrebbe apparire nel libretto di istruzioni che illustrerà il gioco con un piccolo fumetto di 16 pagine.

Il gioco si svolge dopo l'Olocausto durante il quale l'umanità si è autodistrutta. Solo in poci sho sopravvissuti e la civiltà è regredita alla forma tribale. La gente adora il dio Antiriad, una strana effige trovata nel mondo sotteraneo ora disabitato dai sopravvissuti. Gli anziani delle tribù, però, conoscono la verità che si nasconde dietro la leggenda: il grande dio Antiriad non è altro che una tuta antiradiattività usata durante la Guerra per proteggersi dalle radizioni. Ma la leggenda rende almeno felici le persone...

La pace regna dappertutto fino a quando arrivano a interrompere la tranquillità un gruppo di alieni atterra e pone la sua base nel cratere cuore degli abitanti delle tribù commettendo ogni sorta di cattiverie nei confronti di chi gli si avvicina. Invano gli uomini invocano l'aiuto del loro Dio. Disperati si rivolgono allora agli anziani per avere consiglio. Gli anziani decidono che per respingere gli invasori c'è bisogno della Sacra Armatura di Antiriad e viene scelto un eroe per recuperare la tuta, introdursi nella fortezza e sbarazzarsi della minaccia imposta dagli invasori. Qui ARRIVATE VOI! Ma la strada è piena di pericoli e chi sa che cosa si nasconde dietro la foresta...?

La Palace spera di creare un ampio numero di luoghi con situazioni e azioni di gioco variegate. Per esempio, prima di poter entrare nel vulcano bisogna trovare l'armatura e indossarla, dato che la base aliena ha un'alta concentrazione radioattiva. Senza la tuta è possibile correre, saltare e muoversi liberamente mentre indossarla comporta una limitazione dei movimenti, ma la tuta rappresenta una protezione sicura e deve essere indossata per combattere la razza aliena. Siccome il gioco è soggetto a ulteriori cambiamenti è meglio che non aggiunga altro se non che mi sembra molto bello e che avremo maggiori dettagli su **The Secret Armour of Antiriad** nel prossimo futuro!

Quando l'anno scorso usci, **The Fourth Protocol** entusiasmo un sacco di gente, compreso la Palace Software che fu così colpita dal gioco che chiese alla Electronic Pencil Company (EPC) se erano disposti a scrivere un gioco per loro. Ma la EPC in quel periodo era impegnata con al programmazione di **Zoids** per la Martech e cosi la Palace fu temporaneamente messa da parte. Ora **Zoids** è terminato e può iniziare il lavoro per la Palace che dovrebbe essere concluso per la fine di quest'anno. Rupert Bowater e Paul Norris, che hanno recentemente lasciato la Electronic Pencil per costituire un loro gruppo autonomo di programmazione (Binary Vision) stanno attualmente scrivendo il software, dato che la originale EPC ora non esiste più. Si sa ancora molto poco di questo gioco: non ha ancora un titolo e Rupert Bowater lo descive come una scappatella tropicale tra la prima e la seconda guerra mondiale. Ne sapremo di più alla fiera PCW di settembre.

Un bozzetto di Antiriad disegnato per Zzap! da Dan Malone

Il bozzetto di uno degli uomini-clava della strega visti in Cauldron II di Steve Brown

Swordfight 1 — Crossbow — Quarterstaff — Ball & Chain

Archery — Pike Staff — Axe Man — Swordfight 2

I GIOCHI DEI CAVALIERI ERRANTI
PER IL TUO CBM 64/128

COMING SOON FOR CBM 64 / 128

A Glorious Feast of Medieval Combat

MASTERTRONIC s.a.s. - V.le Aguggiari, 62/A - Varese - Tel. 0332/238898

ENGLISH SOFTWARE™

1 North Parade, Parsonage Gardens, Manchester M60 1BX.
Tel: 061-835 1358

Distributed by U.S. Gold 021-359 8881

I SEGRETI DELLA STANZA ZEN

Gary Penn è andato a grufolare negli uffici della Zen House, il settore creativo della Computer Rentals Limited, meglio conosciuta come CRL ed è riuscito a trafugare una serie di informazioni ed immagini delle novità in preparazione.

Una bella foto «aziendale» della CRL, da sinistra a destra: Ian Ellery (direttore creativo della Zen Room), Lesley Mamsford (pubbliche relazioni della Crossweller Publicity Limited), Jon Law (grafico), Mike Hodges (vice-direttore creativo), Jay Derret (programmatore di «Tubular bells») e Jeff Lee (programmatore di «Cops and Robbers»)

COPS AND ROBBERS

Uscita prevista per settembre e titolo di lavoro ne fanno una succulenta anteprima. Niente a che fare con il gioco dell'anno dell'Atlantis, ma le premesse sono decisamente interessanti. Nel ruolo di un inafferrabile (si spera) scassinatore penetrate nelle più disparate abitazioni: troppo ricche, abbastanza ricche, medie, povere, povere da far pena e, dulcis in fundo, nella casa del capo della Police. Passeggiate per una lunghissima via e le porte delle case sono in attesa della vostra visita. Chiaramente le case dei ricchi racchiudono la refurtiva di maggior interesse, ma sono anche dotate di sistemi di sicurezza sofisticati. Dovrete perciò procurarci un'attrezzatura adeguata. Rubare ai poveri per rubare ai ricchi, questa è la parola d'ordine! Attendiamo con ansia la pubblicazione. Viva Arsenio Lupin.

ATTACK ON CENTRALIS

E' la continuazione, un secolo dopo, del fortunato **Tau Ceti**, di cui uscirà tra breve la versione per Commodore 64, e dovrebbe mantenerne le caratteristiche più interessanti come la grafica a 3D con l'aggiunta di... Purtroppo alla CRL non hanno voluto dire di più. Cattivacci!!

CYBORG

Interpretato da un cyborg di colore (finalmente un nero nello spazio!) è una sorta di arcade adventure con possibilità di sparatorie. Come sempre c'è qualcosa da trovare esplorando i corridoi e le stanze di un posto incasinatissimo. In questo caso si tratta di scoprire la prigione in cui degli alieni fetenti tengono i vostri amici. La grafica è ottima e per comandare il cyborg utilizzate un piccolo computer da polso visualizzato sulla destra dello schermo.

Ne parleremo probabilmente nel prossimo numero.

LA SAGA DEI SINCLAIR

Come in ogni serial che si rispetti, le ultime vicende della famiglia Spectrum sono piene di colpi di scena a sorpresa. Dopo il passaggio dalle mani di Lord Clive a quelle di Alan Sugar, il settore computer della Sinclair sta attraversando un periodo di grande rinnovamento. Tra i progetti immediati dell'Amstrad c'è quello della riduzione del prezzo delle varie versioni dello Spectrum e la vendita di uno stock di circa 20.000 QL e dei diritti per lo sfruttamento del marchio ad un'altra compagnia, probabilmente europea.
Per Natale dovrebbero apparire le nuove versioni dello Spectrum 128 con registratore, alimentatore e interfaccia joystick incorporati e dei disc drive da 3 pollici, su cui però pende la spada di Damocle della fornitura di dischetti di questo formato.
Ma le novità vere e proprie sono annunciate per i primi mesi del 1987 che dovrebbero vedere l'apparizione di una consolle per videogiochi tipo Atari VCS, prodotta in Giappone dalla Nintendo e commercializzata col marchio Sinclair e del nuovo Spectrum Loki, un super home basato sul nuovo processore Z80H della Zilog che vanta una velocità di clock doppia rispetto al vecchio Z80A.
Il design risulterà un ibrido tra quello ormai mitico dello Spectrum Plus e quello dell'Amstrad 464, la tastiera, per la prima volta nella storia sarà una tastiera normale. Loki avrà una memoria RAM base di 128 Kb espandibili e monterà due incredibili chip video e audio con caratteristiche molto simili a quelle dell'Amiga. Ma la cosa più pazzesca potrebbe essere il prezzo: 200 sterline!!
E' vero o non è vero? Si sono bevuti il cervello o sono dei veri demoni? C'è chi assicura che le cose stanno proprio così, chi dice che forse Mr. Sugar non ha acquisito i diritti per la vendita della macchina, e addirittura Sinclair User, una delle più accreditate riviste inglesi, presenta nell'edizione di giugno un articolo circostanziato e informatissimo sull'argomento. Calmate gli animi per ora e aspettate che la verità venga a galla!

CRISI PER LA COMMODORE...

Continuano a crescere le cifre del deficit Commodore, tanto da fare apparire i 5 milioni di sterline pagate da Alan Sugar per rilevare il settore computer della Sinclair Research una vera miseria.
Secondo le stime riguardanti i primi tre mesi dell'86, le perdite corrispondono a quasi 37 milioni di dollari rispetto ai 20 nello stesso periodo dello scorso anno, mentre le vendite sono salite da 168 a 182 milioni di dollari. La stessa Commodore ammette che le speranze legate alla diffusione dell'Amiga, per il cui lancio l'azienda americana ha investito 40 milioni di dollari in pubblicità, sono state ampiamente deluse.
Secondo una recente stima il numero di Amiga venduti si aggira sui 50.000, largamente al di sotto delle previsioni.

... E UN VOLTO NUOVO PER IL 64

Nel frattempo è apparsa una versione ridisegnata della vecchia gloria, il Commodore 64. Con un'avveduta operazione di chirurgia estetica il best-seller degli home computer ha assunto le sembianze del 128 e bisogna dire che si presenta assai bene, anche se questa mossa equivale ad una ammissione di scarso successo del fratello dalla memoria "doppia".

GIOCHI PROSSIMI VENTURI

Dopo aver portato sugli schermi le avventure di Wally e dei suoi parenti e amici, la Mikro-Gen salpa per lo spazio con **Equinox**, una mistura di **Sorcery**, **Starquake** e **Strangeloop** per Spectrum e Amstrad che sembra destinata a spopolare.
Un asteroide minerario attende l'arrivo di una spedizione umana per essere sfruttato, ma prima del loro arrivo deve essere decontaminato dalla radioattività. Con un robot guidato a distanza dovete ispezionare gli otto livelli in cui è diviso l'asteroide e rimuovere le fonti di contaminazione.
Un nuovo adventure dinamico «diverso da qualsiasi altro gioco abbiate mai visto», sta per essere lanciato da Activision. Si intitola **Murder on the Mississipi** e sarà disponibile solo su disco per Cbm 64. Nel ruolo di Sir Charles Foxworth state viaggiando sul Mississippi accompagnati dal vostro fedele servitore Regis quando vi imbattete in un cadavere. Chi è? Chi l'ha fatto fuori? Perché? Investigate, interrogate e supponete via joystick.

Mantronix della Probe Software è una versione ambientata nel 2001 D.C. di **Gunfright** con qualche diavoleria tecnologica e complicazione in più.
Siete un Bounty Hunter assoldato dalla Federazione Planetaria della Legge e con il vostro buon androide, Mantronix, combattete contro una razza di umanoidi del pianeta Zybor programmati per proteggere quattro criminali interplanetari.
Sangue, sudore e lacrime galattici e raggi laser a manetta per Spectrum 48 e 128K.

LCP

Sono stato chiamato per curare le Little Person ed ho scoperto che a questi innocenti abitatori di Commodore 64 sono state inflitte angherie e crudeltà incredibili. Sono disgustato e orripilato dall'assoluta mancanza di rispetto per le Little Person che ha portato molti a sfrattare la propria LCP per trovarne un'altra.

Ma lo sapete che una Little Person vive? Vive, respira, mangia, dorme e va al gabinetto proprio come voi?

E vi sembra giusto riempirlo di POKE perché vi siete stufati di lui? Come avreste reagito allo stesso trattamento, se qualcuno avesse cercato di estromettervi dalla CPU?

Sicuramente non bene! Ed è quello che ha fatto la vostra Little Person! Ma tornerà nel vostro computer e nei vostri sogni a ricordarvi le nefandezze di cui vi siete resi responsabili! Il suo fantasma si aggirerà per sempre nella CASA SU DISCO e state molto attenti perché le LCP sono molto vendicative!

Nonostante tutto ho deciso di darvi una seconda possibilità. Qui sotto c'è il listato per trovare un'altra Little Person.

```
0 A = RND (–TI)
5 PRINT "SEARCHING FOR A LITTLE PERSON..."
10 OPEN 15, 8, 15, " 10"
20 OPEN 2, 8, 2 "#"
30 PRINT # 15, "B-P" 2; 0; 0
40 RESTORE: FOR I = 0 TO 255: READ A: PRINT # 2,
CHRS(A);: NEXT
53 PRINT # 15, "U2": 322; 0; 0
52 FOR I = 1 TO 8: PRINT# 2, CHRS$ (48 + INT (RND
(1)' 15));: NEXT
53 PRINT #, "U2": " 2; 0; 18; 17
60 CLOSE2: CLOSE 15
70 PRINT: PRINT "FOUND A LITTLE COMPUTER PER-
SON!"
80 PRINT "PLEASE TURN OFF COMPUTER AND REBOOT
LCP"
90 PRINT "HOUSE ON A DISK..."
100 DATA 255, 3, 3, 23, 3
101 DATA 2, 4, 3, 107, 75
102 DATA 11, 0, 0, 1, 109, 0
103 DATA 0, 0, 0, 1, 6, 1
104 DATA 2, 2, 2, 2, 0, 0
105 DATA 2, 0, 0, 45
106 DATA 34, 2, 12, 17, 0
107 DATA 15, 36, 0, 20, 40
108 DATA 0, 7, 0, 6, 0, 15
109 DATA 0, 122, 5, 0, 0
110 DATA 0, 0, 12, 12, 0
111 DATA 0, 12, 13, 9, 1, 1
112 DATA 7, 33, 4, 16, 21
113 DATA 11, 4, 0, 0, 0
114 DATA 255, 255, 0, 0, 0, 0
115 DATA 8, 4, 0, 0, 8, 1
116 DATA 1, 0, 0, 164, 160
117 DATA 90, 0, 70, 64, 181
118 DATA 128, 16, 32, 0
119 DATA 0, 229, 229, 165
120 DATA 229, 16, 16, 11
121 DATA 9, 254, 0, 2
122 DATA 246, 0, 0, 0, 0, 0
123 DATA 54, 4, 0, 0, 131
124 DATA 131, 2, 2, 131, 0
125 DATA 6, 4, 5, 0, 6
126 DATA 4, 5, 1, 1, 2
127 DATA 3, 4, 1, 3, 2, 0
128 DATA 0, 254, 253, 251
129 DATA 247, 239, 223, 191
130 DATA 127, 1, 2, 4
131 DATA 128, 0, 66, 44
132 DATA 128, 0, 66, 44
133 DATA 22, 0, 0, 0, 0, 0
134 DATA 0, 0, 0, 0, 1, 8
135 DATA 49, 133, 66, 105
136 DATA 108, 108, 121, 32
137 DATA 66, 111, 98, 32
138 DATA 66, 105, 110, 107
139 DATA 108, 101, 0, 0, 0
140 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 90
141 DATA 101, 107, 101, 0, 0
142 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0
143 DATA 0, 0, 0, 0, 143
144 DATA 0, 0, 1, 18, 0, 0
145 DATA 4, 89, 9, 7, 0, 0
146 DATA 191, 255, 0, 64
147 DATA 255, 191, 0, 0, 191
148 DATA 191, 0, 0, 255, 191
149 DATA 0, 0, 191, 255, 0
150 DATA 0, 191, 191, 0, 0, 191
```

Battetelo e assicuratevi che non ci siano errori. Solo quando sarete sicuri inserite nel drive la vostra casa-su-disco, battete **RUN "RETURN"** e seguite le istruzioni che appariranno sullo schermo.

Il resto sta a voi... Guardate bene il vostro nuovo amico, pensate a ciò che vi ho detto e fatevi un esame di coscienza. Non voglio mai più sentire di abusi nei confronti di Little Computer Person. OK? OK.

Riassunto:
Quando ci si perde in un luogo sconosciuto, la prima cosa a cui si pensa è come tornare a casa. Anche il vecchio Robinson, in un paradiso circondato di palme e servitori, si preoccupò della barca che lo avrebbe riportato in patria: e lui sapeva dove si trovava. I passeggeri dell'Arcadia sapevano solo che la loro "isola" era un pianeta di un sistema solare Dyson Sphere, neanche segnalato sulle mappe. Era un luogo duro e ostile.

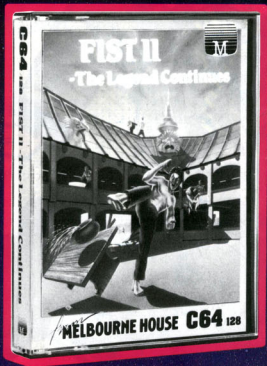
THE TERMINAL MAN

C'ERANO MOLTE COSE MALVAGIE,... ... PER ESEMPIO, LA CITTÀ DI KEBWOB
... RESIDENZA DEL PERVERSO VILGARRE: LA SUA GIUSTIZIA ERA IMMEDIATA E DEFINITIVA...
...SONO COLPEVOLI DI AVER COMPRATO QUESTO MERCANTE ALLA METÀ DEL PREZZO!
...IMPALATELI SUI MURI DEL PALAZZO!
...E INCHIODATE IL MERCANTE DI FIANCO A LORO
NO-NO! PER FAVORE IO COSA C'ENTRO!
VOI DOVEVATE TENER DURO PER AVERE TUTTO IL DENARO TUTTE LE TUE PROPRIETÀ SONO CONFISCATE.
IL PROSSIMO!
LA COLAZIONE SIGNORE, PER OGGI LE CAUSE SONO FINITE
BENE, MANGERÒ FUORI, PORTATEMI L'ERETICO MI TERRÀ COMPAGNIA MENTRE MANGIO..

OH, TI CREDO, ERETICO: CIÒ CHE VOGLIO SAPERE È COME RAGGIUNGERLI, COME ANDARE IN QUEI VOSTRI PIANETI!
CON DELLE ASTRONAVI: DEI VEICOLI CHE SI MUOVONO NELLO SPAZIO! MA TE L'HO GIÀ DETTO: NON SO COME FUNZIONANO, NON POSSO COSTRUIRNE UNO. TROVA CROSS: LUI LO SA!
SÌ MIO CARO ERETICO TROVERÒ QUESTO CROSS:
E LUI MI COSTRUIRÀ DELLE ASTRONAVI, CHE MI PORTERANNO SU QUEI PIANETI
ASTRONAVI CHE ESPANDERANNO IL MIO IMPERO NELLO SPAZIO...
CROSS, IL CAPO DEI SOPRAVVISSUTI DELL'ARCADIA, ERA GIÀ IN CERCA DI UN'ASTRONAVE: MA NON PER ESPANDERE IL REGNO DI TERRORE DI VILGARRE. IL SUO OBBIETTIVO ERA QUELLO DI RIPORTARE A CASA I PASSEGGERI...
I PRETI INSEGNANO CHE IL CIELO È STATO DIPINTO DAGLI DEI: CHE ANDARCI È IMPOSSIBILE...
- MA MIO NONNO RACCONTAVA STORIE DI UOMINI CHE VIAGGIAVANO NEL CIELO, IN GRANDI CARRI VOLANTI CHE VOMITAVANO FUOCO, ERANO SPECIE DI FRECCIE. LUI RACCONTAVA COSÌ...
SÌ È VERO LE ASTRONAVI SONO SIMILI: NON NE È RIMASTA NESSUNA?
LE SOLE COSE CHE GLI SOMIGLIANO SONO I RELITTI - I PRETI SOSTENGONO CHE SONO STATI COSTRUITI DALLE MANI STESSE DEGLI DEI. SONO STRETTAMENTE SORVEGLIATI NEL DESERTO...
VECCHIO, DEVO TROVARE QUEI RELITTI, MI VORRESTI AIUTARE DANDO ASILO AI MIEI UOMINI MENTRE IO VADO LÀ?
SE HANNO CIBO E LO DIVIDONO CON NOI SONO I BENVENUTI AMICO.
E COSÌ, CON I PASSEGGERI DELL'ARCADIA SALVI NEL VILLAGGIO, CROSS JIN KIMAS E MANDREL SE NE ANDARONO
IL VIAGGIO NON FU LUNGO...
MA RIMASERO SEGNI BEN VISIBILI A RICORDARE CHE NON FU PRIVO DI PERICOLI.

STORY BY KELVIN GOSNELL©
DRAWN BY OLIVER FREY©

NELLA PROSSIMA PUNTATA NUOVE E RACCAPRICCIANTI EMOZIONI

LA LEGGENDA CONTINUA...

È IN ARRIVO FIST II!!

Per il tuo CBM 64 - Spectrum

MASTERTRONIC s.a.s. - Via Mazzini, 15 - Casciago (VA) - Tel. 0332/238898

MASTERTRONIC

I VIDEOGIOCHI ORIGINALI INGLESI A SOLE L. 7.900!